LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMEDIA DE LOISIRS

joystick PC MAC

joystick

N°73 JUILLET/AOUT 1996

Dark Earth

Toonstruck

La nouvelle génération

MAC

Un été ludique

5 HITS POUR LES BEAUX JOURS

Grand Prix 2



LE TEST !

8 PAGES POUR TOUT SAVOIR



DOSSIER FOOT

Quel jeu acheter ?

Nom de code MMX

Peut-on encore acheter un Pentium ?

4 CONCOURS

Jouez sur la plage

2 Pentium à gagner !

Plus de 120 000F de lots

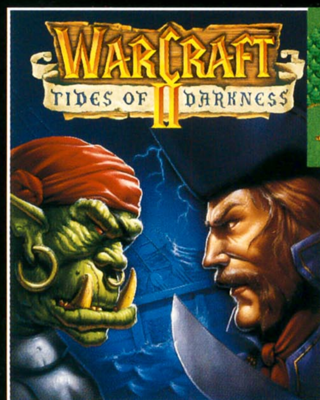


N°73• JUILLET/AOUT 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

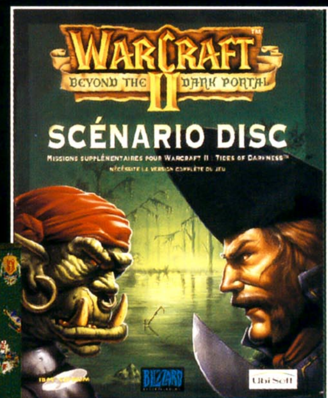
Après Warcraft II, Blizzard

Un enthousiasme unanime !

GEN 4 ☆☆☆☆☆
JOYSTICK 90%
PC TEAM 94%
PC LOISIRS ☆☆☆☆
PC FUN 18/20
PC EXPERT •••••
PC PLAYER «Excellent»
CD LOISIRS 19/20







Warcraft II™ Tides of Darkness, un succès mondial pour un jeu de stratégie drôle et inventif qui prend toute sa dimension en mode multi-joueurs.

Livrez bataille sur Battle.net, le serveur de Blizzard, envoyez vos propres cartes créées avec l'éditeur de scénario...

Et si vous pensez avoir tout exploré...passez de l'autre côté de la Porte des ténèbres. De nouvelles batailles vous attendent, plus difficiles, plus stratégiques dans Warcraft II™ Beyond the Dark Portal, le Scénario Disc.

Warcraft II™ Tides of Darkness est disponible sur CD ROM PC en version Française intégrale. Bientôt disponible sur CD ROM MAC.
Warcraft II™ Beyond the Dark Portal est disponible en V.O. avec documentation en français, prochainement en version française intégrale.
Nécessite la version complète du jeu.

défie le Seigneur des Ténèbres.

DIABLO

LE PREMIER JEU DE RÔLE MULTI-JOUEURS EN RÉSEAU,
par modem, connexion directe ou accès direct à Battle.net,
le serveur gratuit de Blizzard Entertainment
(vous ne payez que votre connexion internet).

Affrontez les forces des ténèbres dans un univers gothique étonnant en SVGA.

Parcourez les labyrinths de donjons générés aléatoirement.

Découvrez un monde peuplé de squelettes, zombies, démons et autres créatures des abysses.

Une armurerie variée, des sorts puissants, des parchemins vous aideront dans votre quête.

Bientôt disponible sur CD ROM PC Windows 95.

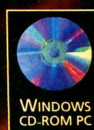








28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois
3615 UbiSoft (News et astuces)
Internet - http://www.ubisoft.com





Internet - http://www.blizzard.com

Sommaire

JUILLET/AOUT 1996

LES TESTS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92 592 LEVALLOIS PERRET Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92 588 Clichy Cedex
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Chef des Infos : Jérôme Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

RÉDACTION
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Cooli, Monsieur Pomme de Terre, Fishbone
TESTS : Fishbone (Stéphane Hébert), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Tibérius (Pascal Pluchon), Cooli (Bruno Cardot).
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Jean Pierre Gavinet, Mic Dax, Sylvain Simono.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin & Djima Mérah
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Claudine Lefèbvre 41 34 87 25
Promotion : Antoine Thomas
Abonnement : Tél. : 44 89 41 15
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM – INTEGRAAL**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yacine
Couverture : ILLUSTRATION COUVERTURE
Ce numéro comporte un encart d'abonnement broché à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD-ROM : Fabien Deleval, Lord Casque Noir, Cooli.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.



Gagnez un téléviseur 16/9ème en participant au grand concours ATLANTA sur 3615 USGold

Entrez dans la légende Olympique

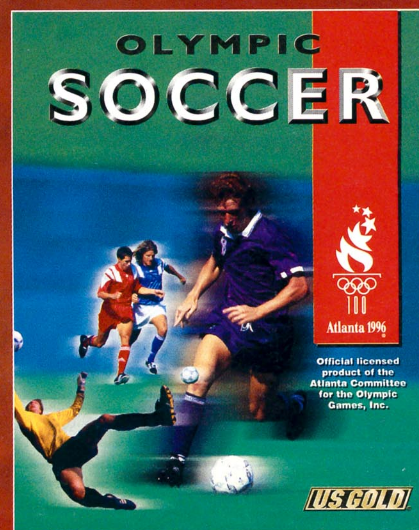


L'essentiel dans un jeu de football, c'est sa jouabilité. Vous pouvez avoir des effets graphiques et sonores exceptionnels, mais si la jouabilité ne suit pas, vous pouvez l'oublier !

OLYMPIC SOCCER excelle dans sa jouabilité et combine rapidité, fluidité et maniabilité pour vous offrir un plaisir de jeu inégalé.

Disponible été 96

PLAYSTATION™, 3DO™
SEGA SATURN™, PC CD-ROM





- Affrontez les 32 meilleures équipes du monde entier.
- Participez au véritable tournoi Olympique ou jouez en mode arcade.
- 1 à 4 joueurs simultanément pour plus d'action.
- Animation en motion capture hyper-fluides.
- Moteur 3D temps réel avancé.
- 18 angles de vue jouables.
- Joueurs et objets entièrement en 3D permettant de réaliser une multitude de mouvements : Tacles, amortis, contrôles, têtes, talonnades, volées...

Toujours plus haut, toujours

SOMMAIRE CD N°15



Oh mais dites-moi, c'est bientôt les vacances là, non ? Alors, vous partez où cette année ? En Turquie, en Pologne... Ah non, je sais, au Vietnam. Bon d'accord, ça ne me regarde pas, mais quand même. Allleeeez, dis-moi où tu vas. J'te promets que j'le dirai à personne... Si tu m'le dis, j'te dis ce qu'il y a sur le CD ce mois-ci : des démos jouables (pas beaucoup parce que l'on est en période creuse et que les éditeurs sont déjà en vacances), la bande annonce interactive de «Planète hurlante», un reportage en exclu. sur le super prochain jeu de Mindscape Bordeaux, des vidéos, le shareware complet de Duke Nukem 3D, 150 niveaux pour la version commerciale et les rubriques habituelles de l'ami Cooli (SOS, Sharewares, patchs...). Bon, maintenant tu vas me dire où tu vas, et que ça saute... Bon, j'insiste pas. Bonnes vacances quand même, les gars !

CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR L'INTERFACE CHBOING, CHBOING. (PC UNIQUEMENT).

Pour installer l'interface de notre CD, vous devez disposer dans le pire des cas d'un 486 DX 66 équipé de 8 Mo de Ram, un DX4 ou un Pentium étant fortement recommandé. Si vous n'avez jamais installé l'un de nos CD, alors vous devez exécuter «Inst-joy.exe» qui se chargera de créer un répertoire Joystick et d'installer Win32S et WinG si ces derniers ne sont pas déjà présents. Pour ce faire, cliquez sur le bouton «Démarrer» de Windows 95 et choisissez la commande «Exécuter», puis "Parcourir" pour localiser votre lecteur de CD-ROM. Sous Windows 3.1, la fonction «Exécuter» se trouve dans le menu «Fichier». Attention, l'installation nécessite environ 7 Mo d'espace libre sur le lecteur C : (place occupée par Win32S+WinG). L'installation terminée, vous devez lancer «Joystick.exe» pour démarrer l'interface.

Pour sauter le film d'introduction, cliquez dans la zone noire de l'écran.
Pour améliorer la rapidité des zooms, appuyez sur le bouton «Z».

Pour quitter l'interface à n'importe quel moment, frappez sur les touches "ALT" et "F4". L'interface peut être lancée dans n'importe quelle résolution et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Néanmoins, nous vous conseillons fortement de rester en 640 x 480, 256 couleurs pour ne pas dégrader les performances du système. Si malgré tout vous désirez regarder les vidéos en 16 millions de couleurs, vous pouvez les visionner manuellement en explorant le contenu du répertoire DATA du CD et en cliquant sur les fichiers AVI. Si aucune vidéo ne se lance, y compris à partir de l'interface, c'est que vous ne disposez pas de Video for Windows. Vous devez alors installer ce dernier en cliquant sur le fichier SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire VFWINDEO du CD.

LES DÉMOS

ZORK NEMESIS D'ACTIVISION
SYSTEME : WINDOWS, DOS

Un jeu d'aventure au graphisme splendide. Pour lancer la démo à partir du **DOS**, placez-vous dans le dossier **\DEMOS\ZORK\DOS** et tapez **INSTALL.EXE**

ATF D'ELECTRONIC ARTS
SYSTEME : DOS

Le second volet de la série des simulateurs d'Electronic Arts. L'interface décompressera la démo dans le répertoire de votre choix. Repassez alors sous **DOS**, placez-vous dans le répertoire en question et tapez **DEMO.BAT.**

METAL RAGE DE TITUS
SYSTEME : DOS

Un très bon jeu de tank futuriste. Si le lancement échoue, repassez sous DOS, placez-vous dans le répertoire **\DEMOS\METAL** et lancez **POLYX.EXE**

VIRTUA FIGHTER DE SEGA
SYSTEME : WINDOWS 95

La version Remix de l'excellent jeu de combat en 3D de Sega. En cas de problème, lancez le fichier SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DEMOS\VIRTUAF du CD.

DUKE NUKEM 3D D'US GOLD
SYSTEME : DOS

Le shareware 6 niveaux du très populaire clone de Doom. En cas de problème, lancer le fichier SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DEMOS\DUKE3D du CD.

LES VIDEOS

VOUS TROUVEREZ LA VIDÉO DE L'INTRO DE "Z" DE WARNER INTERACTIVE, CELLE DE "POD", LE PROCHAIN JEU D'UBI SOFT, LES PREMIERES IMAGES DE "MDK" DE SHINY ENTERTAINMENT ET UN BOUT DE "F1 GRAND PRIX 2" DE MICROPROSE.

PLANETE HURLANTE :

Une fois n'est pas coutume, nous vous offrons, en collaboration avec Columbia TriStar Films, la première bande annonce interactive. Cette bande annonce est normalement accompagnée de 50 niveaux pour Doom. Hélas, pour des raisons techniques, nous avons été obligés de supprimer les 50 niveaux de Doom en rapport avec le film. Nous les mettrons donc dans notre prochain CD-ROM.

STADIUM :

Pour lancer le programme de connexion du nouveau serveur multijoueur Stadium de Micromania, décompressez les fichiers dans le répertoire de votre choix, repassez sous DOS et lancez STADIUM.EXE depuis ce répertoire.

ERRATUM

Nous avons oublié le musicien Marc Hazon dans les crédits. Mille excuses, vieux !

CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR CD-MIEUX MIEUX (MAC UNIQUEMENT)

Ce mois-ci, vous pourrez trouver la démo de deux jeux parmi les plus attendu sur Mac : "Flight Unlimited" de Looking Glass, et "Hexen" d'Id Software. Vous trouverez également des tonnes de niveaux et d'utilitaires
Pour lancer CD Mieux-Mieux, il vous suffit de placer le CD dans le lecteur et de cliquer deux fois sur l'icône "CD Mieux-Mieux".

Vous avez vu ? Ces derniers temps, est sortie tout une dégringolade de titres permettant de jouer à plusieurs sur PC : Duke Nukem 3D, Warcraft 2, Command & Conquer, etc. Dès qu'on essaye, on ne peut plus s'enpasser. Oui, d'accord, c'est bien joli mais comment faire pour jouer à plusieurs sans avoir à amener son PC chaque week-end chez les copains ? Comment se mesurer à de nouveaux adversaires à plusieurs kilomètres de là ? Frustrant, hein, hein ?

NetStadium®

Jusqu'à maintenant, avec un modem, on pouvait passer par Internet en utilisant plus particulièrement les serveurs de type Kali (voir le dossier page 58), c'était suffisant pour se payer des parties de bonne poilade. Mais là où le petit blocage est juste un peu pénible sur le Web, il devient carrément désastreux quand on joue à Duke Nukem 3D, qui ne se fait pas prier pour planter royalement à la première désynchronisation.

ET ALORS, ET ALORS, HEUREUSEMENT, COMME DIRAIT BONALDI, VOICI QU'ARRIVE NET STADIUM, UN NOUVEAU SERVEUR QUI A RETENU TOUTE NOTRE ATTENTION.

Net Stadium nous a tellement séduits, que nous avons décidé de diffuser le soft de connexion sur notre CD. Ainsi pourrez-vous le tester immédiatement, d'autant que c'est gratuit pendant quelque temps. Lancez le soft, allumez votre modem, c'est parti.

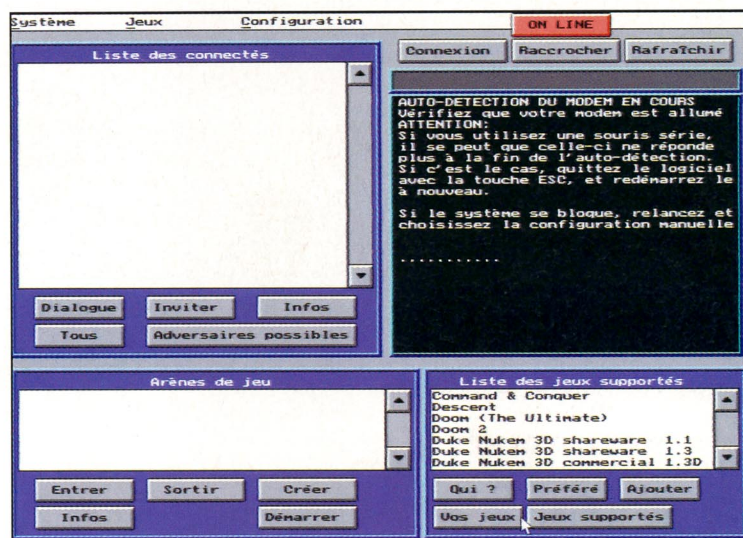
Alors, pour le moment, le serveur n'est opérationnel que sur Paris et la proche banlieue, ainsi que sur Nice et sa banlieue proche. En fait, vous pouvez l'appeler de n'importe où, mais comme vous payez le prix d'une communication téléphonique normale, ne venez pas vous plaindre, le prix n'est ultra-pas-cher *que* pour les parisiens et les niçois. Et pour les lyonnais, les lillois et les strasbourgeois à partir d'octobre.

VOUS VOILÀ CONNECTÉ. SI !

Comme dans une messagerie classique, vous obtenez à l'écran la liste des pseudonymes des joueurs à la recherche d'adversaires ainsi que leurs jeux préférés ; vous pouvez choisir de discuter avec eux pour apprécier leur niveau ou les inviter directement à entamer une partie. Quand vous souhaitez vous affronter à plusieurs adversaires, il vous suffit de créer une arène que rejoindront ceux que ça branche et ceux que vous inviterez.

C'EST ULTRA-SIMPLE ET ÇA MARCHE AU POIL!

Dans la pratique, il ne nous faut en général que quelques dizaines de secondes pour trouver des candidats au massacre dans Duke. Les doux inconscients. L'été sera chaud, les parties durent des heures, on n'arrête qu'après épuisement total : bref, c'est le pied. C'est la première fois en France que des joueurs pourront s'affronter dans des conditions acceptables ; ça mérite largement le détour.



ON RÉCAPITULE, ET C'EST TOUT BETE : IL VOUS FAUT UN MODEM, UN PC, UNE LIGNE TÉLÉPHONIQUE, ET BIEN SÛR LE OU LES JEUX AUXQUELS VOUS SOUHAITEZ JOUER.

ET ALORS, JE FAIS QUOI, MOI ?

J'arrête de poser des questions, je m'abonne, et pour m'abonner, j'appelle vite au (1) 42 46 04 14 (Paris) ou au 92 96 02 16 (Nice) ou les deux à la fois si j'hésite. J'appelle de la part de Bob.

COMBIEN ÇA COÛTE ?

Bonne nouvelle et super bon plan : rien, ça ne coûte rien (à part la communication téléphonique classique) jusqu'au 21 juillet prochain.

Après, il faudra vous abonner, ça vous coûtera en tout et pour tout 99 francs par mois, et ça n'est pas cher pour en mettre virtuellement plein la tronche de joueurs qui, dans la vraie vie, font 40 kilos de plus que vous. 2,475 francs par kilo et par mois, sans limitation de durée, c'est vraiment donné !

Attention, nous viendrons jouer de temps en temps (pseudo : JOYSTICK), les fortiches de la rédac comme les plus faiblards. Profitez vite de l'offre spéciale d'abonnement (99 francs pour la période du 21 juillet au 30 septembre), ne laissez pas passer le 21 juillet.

À QUOI ON JOUE ?

C'est un système de drivers spécifiques qui permettent à Net Stadium de lancer des parties multijoueur. Le soft de connexion PC rapatrie automatiquement les nouveaux drivers sur votre PC, pour vous permettre de jouer aux dernières nouveautés. Voici les jeux actuellement disponibles :

- Duke Nukem 3D*
- Warcraft 2
- Command & Conquer
- Doom + Doom 2
- Heretic
- Hexen
- Terminal Velocity*
- Need For Speed
- Descent
- Rise Of The Triad

*: version commerciale ou shareware


DUKE NUKEM 3D


COMMAND & CONQUER


DOOM 2


WARCRAFT 2


WARCRAFT 2

Courrier des lecteurs

Les amis, hier j'ai eu un coup de soleil en allant à la pêche aux bigorneaux, mais après ça allait mieux et j'ai mangé des crêpes.
Les lecteurs font rien qu'à envoyer des lettres au lieu de juste lire, et c'est un peu embêtant. Je suis quand même drôlement content d'avoir du courrier aussi. Mais il faudrait qu'ils arrêtent d'écrire pour que je leur réponde personnellement, parce que ça ne sert à rien et pis ça m'énerve car je n'ai pas le temps. Sinon je m'amuse bien, et après on va aller en vélo (sur la route) avec mes cousines.

Cyrille Baron

RIP

Ça commence à bien faire, Duke Nukem par-ci, Duke Nukem par-là. Vous avez été acheté par l'éditeur ou quoi ? Déjà, un test de 10 pages pour dire que Doom était mort, c'était beaucoup ; mais apparemment, ça continue.

A. Hamard, Paux

Eh bien, tu vas être encore plus énervé puisque nous parlons encore de ce jeu dans ce numéro. Ben non, nous n'avons pas été "achetés". Simplement, nous avons décidé de parler de ce jeu qui a enthousiasmé une partie de la rédaction. Je dis "une partie", parce que moi par exemple, c'est pas trop mon truc. Mais je suis grand seigneur. En fait, nous avons organisé pas mal de concours autour de Duke. Parce que l'éditeur est assez dynamique à ce niveau, et qu'un concours, c'est toujours bon à prendre, non ? Ça ne coûte rien et ça permet de vous faire gagner des lots. Cela dit, soyons clairs, les choses sont arrivées dans l'ordre suivant : 1) Nous avons trouvé que Duke était un grand jeu,
2) Nous avons donc décidé de faire la couverture sur le jeu et de le tester en 10 pages.
3) Voyant cela, l'éditeur a organisé des concours sur Duke, puisque nous l'avions apprécié.
Alors oui, c'est vrai qu'on parle beaucoup de Duke, peut-être trop mais c'est un choix dicté par l'enthousiasme. Quant à Doom, on ne l'oublie pas ; mais bon, déjà que la notion de "mémoire" ou "d'hommage" me semble un peu poussiéreuse, voire nécrophile lorsqu'il s'agit de personnalités disparues, alors la mémoire d'un jeu, bof...

spécial dédicace

Grand grand grand merci à V. Trizna. Il nous avait contactés pour avoir un index des "Jeux Crack", "Vidéotests" et surtout "solutions". Figurez-vous qu'à "Joystick", on n'a jamais trop eu le courage de faire ça sérieusement. Lui si, et il nous a envoyé les fichiers Excel. Waow !

BON ALORS, ON FAIT QUOI ?

Votre dossier du mois dernier sur la technologie 3D Power VR m'a conforté dans l'idée que nous sommes dans une phase de transition très pénible. Les précédents dossiers sur les cartes accélératrices m'avaient déjà mis l'eau à la bouche, mais le dernier en date m'achève. Espérons que cette technologie pourra voir le jour !

O. François, Croutelle

Certes, le moins qu'on puisse dire est que cette technologie semble vraiment très prometteuse. Le moins qu'on puisse dire aussi, c'est que tout cela est en train de prendre une tournure particulièrement confuse. On se prépare une fin d'année très éprouvante pour les nerfs. Les offres en matière de 3D s'enchaînent et on ne sait plus trop que choisir. On ne sait pas, car tout dépend de ce que les éditeurs choisiront comme standard. Apparemment, les choses semblent être assez floues de leur côté : en effet, certains annoncent des produits pour Matrox, d'autres pour le Power VR, d'autres ne jurent que par la 3D Edge et on ne parle pas du MMX. Il paraît même qu'un jeu comme Mechwarior Mercenary sortira en plusieurs versions. Bref, tout cela manque de cohérence. Dès qu'on y verra plus clair, on vous dira ce qu'on pense des différentes offres. Tout ça nous amène à l'époque où existaient des tas de standards sons. À propos du son, justement, il est amusant de noter que Soundblaster a fait l'unanimité, bien qu'étant de moins bonne qualité que Médiavison ou Gravis. Pourtant, parce que les éditeurs ont supporté ce standard, le système Médiavision a disparu, faute de jeux offrant les drivers nécessaires. Espérons qu'en matière de carte 3D, la technologie la plus intéressante gagnera la course.

HISTORY OF THE MAKING

J'ai quelques questions à vous poser:
1) À propos de votre CD-Rom, j'ai été "boulversifié" par la réalisation de vos vidéos, notamment celles du reportage sur Bullfrog. Quel logiciel de titrage et de montage vidéo, quelle carte d'acquisition vidéo, quelle configuration utilisez-vous ? Tiens, pourquoi ne pas faire un "making off" de votre CD-Rom ?
2) Serait-il possible d'étendre la rubrique "loisirs" de quelques pages ? Pourquoi ne pas attribuer de notes à ces logiciels ?
3) Z'en ai marre, quand zort Z ?

M. Olivier, Lausanne

J'ai quelques réponses à apporter :
1) Nous utilisons le logiciel Ulead Media Studio et notre carte d'acquisition est une Intel Smart Recorder Pro. La machine est un bête Pentium 100 taïwanais équipé de 16 Mo de RAM et, tout de même, d'un disque dur SCSI de 2 gigots. Euh, 2 gigas. 2 Go, quoi. Pour faire de la vidéo, il est en effet très important que le disque dur suive. Quant à l'idée de faire un "making off", ça nous a bien fait rire. Il faudrait engager une équipe supplémentaire parce que forcément, lorsqu'on fait le CD, on n'a pas trop le temps de se regarder faire le CD.
2) Ben euh déjà que j'ai pas trop le temps. Plus sérieusement, on y pense. L'idée serait d'ajouter des pages car bien entendu, pas question de trancher dans les tests de jeux. Faut voir. En revanche, en ce qui concerne les notes, pas question. Nous le faisons pour les jeux car nous les testons tous, aussi est-il facile de les comparer. Pour les produits multimédia, c'est une autre paire de manches puisque nous ne testons qu'une faible partie de la production. Cela dit, nous parlons plus volontiers des produits qui nous ont intéressés.
3) Zeptembre

COMMENT

Comment se déroule un test-type ? Combien de temps jouez-vous avant de vous faire un avis sur un produit et d'écrire le test ? Finissez-vous tous les jeux que vous testez ? Qu'en faites-vous après ? Les gardez-vous ? En gros, comment se déroule une journée à "Joystick" ? Trouvez-vous le temps de jouer en réseau sur place ?

Y. Défossez, Ault

Avant tout, il faut savoir qu'à l'exception de Cooli, les testeurs ne sont pas là toute la journée. C'est un sacré foutoir. Alors la journée-type de "Joystick", c'est un peu vague.
En début de mois, c'est assez calme. On reçoit surtout des éditeurs qui viennent présenter des trucs et des machins, on passe pas mal de temps au téléphone avec d'autres éditeurs. Ensuite ça s'accélère, on reçoit moins de gens, on teste plus ; et après, c'est l'apocalypse. Combien de temps met-on pour tester un jeu ? C'est variable, mais en moyenne nous jouons quelques heures. Disons entre 1h30 et 5 heures. Il y a naturellement des extrêmes, par exemple lorsqu'on connaît déjà un jeu sur console : dans ce cas, ça va assez vite si la conversion est fidèle ou bien lorsqu'on tombe sur un produit récalcitrant. Dans ce cas, ça peut prendre une quinzaine d'heures. C'est heureusement assez rare. Bref, on ne termine pas les jeux qu'on teste. Je l'ai déjà dit et je le répèterai haut et fort, tout magazine prétendant le contraire mentirait effrontément. Les jeux actuels offrant une durée de vie d'au minimum 10 heures (et c'est plus couramment 60 heures), il suffit de multiplier le nombre de jeux testés (une trentaine par mois) pour se rendre compte que ce n'est pas possible. Et puis entre nous, il faudrait vraiment être crétin pour ne pas émettre d'avis avant d'avoir vu la fin. Ce qui différentie un "testeur" d'un joueur moyen, c'est sa connaissance des produits lui permettant de gagner du temps. D'autant qu'il faut aussi écrire. Surtout écrire. On ne se rend pas compte, mais c'est long de remplir une page de tests. Enfin non, tout est relatif ; et puis on adore ça, mais bref, difficile d'écrire plus de deux petits tests par jour et par personne. J'ajouterai enfin que les tests les plus courts ne sont pas les plus rapides à faire. Lorsque nous "descendons" un produit, même si le style enjoué de "Joystick" laisse à penser qu'on n'en a rien à foutre, il y a derrière tout ça tout un boulot pour être certain qu'on ne va pas sabrer un produit qui ne le méritait pas. Vous vous doutez bien que les éditeurs et les importateurs ne sont pas du tout joyeux lorsqu'ils voient certaines de nos notes. Il s'agit donc d'être sûr de son coup. Enfin, que fait-on des jeux ? Depuis l'avènement du CD-Rom, pas grand-chose car les jeux que nous recevons sont en majorité sur des "Gold Disc", aussi appelés WORM (Write Once Read Many). Ces CD sont des versions de travail, parfois même pas tout à fait finalisées (ce qui interdit d'ailleurs de terminer le jeu : ça plante de temps en temps, il manque une ou deux scènes cinématiques, il n'y a pas de fin, etc.). En général, nous rendons ces Gold Disc aux éditeurs ou bien nous les détruisons (pas de protection, sources des programmes présents sur le CD, bref, pas le genre de truc à laisser traîner n'importe où). Pourquoi des Gold Disc ? Parce qu'au moment où nous testons le jeu, l'éditeur, lui, est en train de préparer sa sortie. Il faut faire l'emballage, presser des milliers d'exemplaires, les stocker, les livrer, rédiger et imprimer les manuels ; et ça ne se fait pas en deux minutes. L'idée est que vous trouviez le produit en magasin au moment où "Joystick" paraît en kiosque. Forcément, qui achèterait un magazine qui parle des jeux parus il y a un mois ? Qui achèterait un jeu dont personne n'a parlé ?
Cela dit, ben oui, les testeurs de jeux ont généralement une ludothèque bien remplie ; mais il nous arrive aussi d'en acheter, soit parce que l'éditeur ne disposait pas d'assez d'échantillons, soit parce que le jeu est ancien et qu'il n'en a plus en stock. Il m'est même arrivé de prêter à un éditeur un manuel de la version anglaise paru quelques mois auparavant afin qu'il le fasse traduire !

P.S. :
Comme tu le vois, nous avons écourté ta lettre. Bravo pour le test, et tu diras à ta sœur que c'est rien qu'une crâneuse. Bosser à "Joy" dans deux ans ? Appelle toujours, on verra bien.

LES JEUX VIDEO

évoluent, pardonnez-moi ce truisme. D'une année sur l'autre, ce qui paraissait inconcevable devient possible. Depuis quelques temps, je crois avoir découvert "La Grande Loi de l'Evolution des Jeux". Mais si. Bon, je vous livre ça sans façon: "les jeux ressemblent aux intros des jeux de l'année précédente". Ça peut paraître un peu réducteur comme ça mais en ce moment, c'est ce à quoi on assiste. En fait, il faudrait dire pour être plus juste que "les scènes interactives d'aujourd'hui ressemblent aux scènes précalculées de l'année dernière". C'est naturellement dû à la montée en puissance des machines. L'année à venir verra encore cette loi se vérifier avec l'apparition des cartes 3D qui permettront à l'industrie du jeu de faire un pas de géant. Voilà, désolé, c'est un peu court pour une Grande Loi Fondamentale mais je ne vais pas passer la nuit là dessus, vous avez saisi l'idée. Bon allez, c'est cool, on part en vacance.

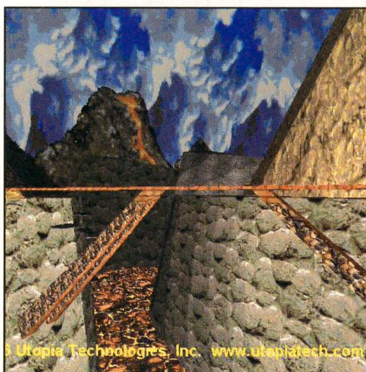
Zou !

Cyrille Baron



Montezuma revient

Il doit bien exister encore quelques vieux cons comme nous pour se rappeler de Montezuma's Revenge, l'un des meilleurs premiers jeux de plates-formes sur Apple II (après, il y a eu la vague Zorro, Conan, The Goonies, etc.). Rob Jaeger, son concepteur, revient sur le devant de la scène grâce à sa société Utopia Technologies et un moteur 3D, le U-Vision, apparemment assez hallucinant. On devrait voir ce dernier à l'action vers Noël avec Montezuma's Return, un soft mélangeant aventure et combats en temps réel. Bref, on va de nouveau chapeauter la coiffe de Jack Montezuma !



Smoke

Décédé il y a quinze ans (le 15 mai 1981) d'un cancer du joint, Bob Marley chante encore. Il vient même de sortir "Soul Almighty", un album qu'il a fait pendant qu'il était mort. Balèze ! À cette occasion, BMG nous présente "Soul Almight", le CD-Rom, qui contient 200 Mo de données multimédia, 1 mois d'abonnement pour 10 h de connexion à America On-line, ainsi que 11 pistes audio rares dont 4 inédits. Tout ça pour 200 balles, soit 5 grammes.

Telex .

David McElhatten, président de la division "jeux" chez Philips US depuis trois ans et dans la boîte depuis dix ans vient de démissionner. Il est remplacé par Peter Doctorow, un ancien qui a déjà traîné chez Activision et Accolade.

Telex .

Allez hop, à Créteil!

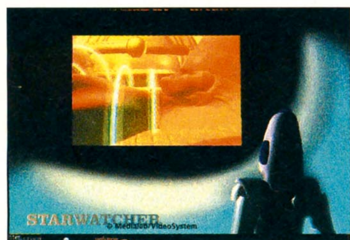
Avant, à Créteil, il n'y avait rien. Un Quick Burger paraît-il, mais je n'ai jamais osé m'y aventurer. Maintenant, il y a un Score Games, avec une ludothèque de 50 000 titres, neuf et occasion, pour Mac, PC et consoles. Le début de la civilisation, quoi ! Un jour, si ça se trouve, ils y ouvriront une vraie fac. Une petite remarque au passage : ils vendent des 3DO neuves à 700 balles. C'est pas vraiment un placement d'avenir, mais ça peut s'avérer être un bon plan si vous trouvez les softs d'occasion. Return Fire, Space Hulk ou Need for Speed par exemple.

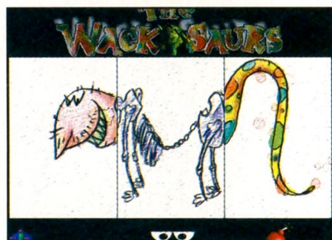
Pomme de Terre est un sale menteur!

Ah, nom de Dieu quelle ordure ce Monsieur Pomme de Terre, là, vous savez notre testeur. Tenez, faites un saut vite fait, dans ce numéro, sur les pages de l'interview de Bertignac. Jetez un œil et revenez vite ici, vous lirez l'interview plus tard.
Alors dans l'intro, Monsieur Pomme de Terre (menteur !) nous dit que Bertignac lit "Joystick". C'est même pas vrai. Il invente tout Pomme de Terre, c'est un salaud, il essaye de transformer "Joystick" en "Entrevue", avec des articles bidonnés et tout.
Pire, vous avez vu la photo avec les guitares, les cendriers, tout ça ? Bon. Y a une photo de notre hors-série, bah c'est Pomme de Terre qui l'a amené et qui l'a glissé en douce avant de prendre la photo. Ah, nom de Dieu, je le déteste ce Pomme de Terre, je le déteste, quel menteur.









L VI in English

"La vague interactive", le magazine français 100 % numérique, vient de signer avec Future Publishing, le groupe de presse anglais qui les traduit et les distribue outre-Manche. Joli coup de nos compatriotes. En fait, peu surprenant : c'est tout mérité tant "LVI" (et maintenant "I-Wave") est brillant. Au programme de la première édition anglaise, une interview de Peter Gabriel, un entretien avec Terry Gilliam qui dévoile des séquences inédites de "Brazil", ainsi qu'une visite au Vietnam ou une rencontre avec le créateur des Watchmen.
Au passage, tiens, ne ratez pas les versions françaises de "La vague interactive" (toujours excellent) au design de qualité et bougrement intéressantes. C'est en kiosque, chez nos copains les marchands de journaux et vos revendeurs habituels de jeux vidéo. N'hésitez pas.



Wargame pour puriste

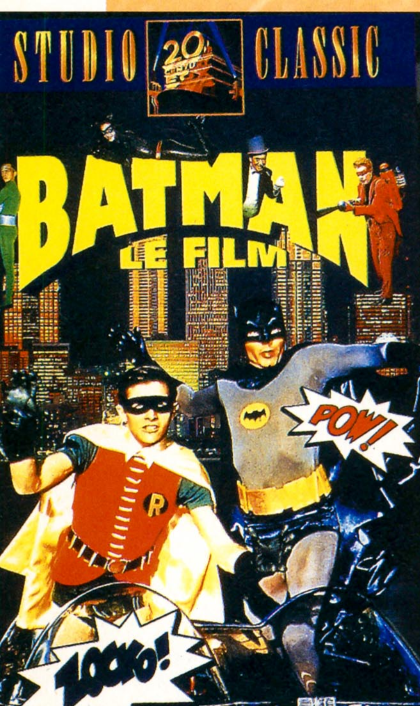
War College, édité par Gametek, devrait être disponible sur PC-CD lorsque vous lirez ces lignes. C'est un wargame pour passionnés de chez Passionné réalisé par le créateur de UMS. On n'est pas là pour rigoler.

Pippin chez les Norvégiens

Premier Européen à acquérir une licence de l'architecture Pippin auprès d'Apple : le constructeur norvégien Katz Media. Il prévoit de commercialiser dès l'automne prochain sa console de jeu équipée d'un lecteur de CD-Rom et accompagnée d'un éventail de titres adaptés à l'Europe. Le prix du produit devrait être inférieur à 3.500 francs. Katz Media compte également livrer sa console avec un modem et passer des accords avec des fournisseurs de service Internet.

USA-Chine

Vous vous souvenez du combat que mènent les États-Unis contre l'importation de produits piratés venus de Chine, et de l'accord signé il y a un an entre les pays obligeant la Chine à combattre et supprimer toutes les usines qui font de la duplication illégale ? Bon. Le délai prévu dans cet accord est dépassé, et selon le gouvernement ricain la Chine n'a pas rempli son contrat : les States sont toujours inondés de produits pirates en tout genre. Du coup, les USA réclament 2 billions de dollars de dédommagements, qu'ils vont taxer sur les importations chinoises, pour couvrir ce qu'ils estiment être le coup des pertes par an des sociétés américaines dues à ce piratage. Le gouvernement chinois répond que "pas du tout du tout, qu'ils ont tenu leur engagement, que c'est n'importe quoi cette histoire", et menace à son tour de surtaxer les importation US dans son pays. Ils ont l'air de bien rigoler, tiens.



«Batman», le film

Loin, très loin des réalisations de Tim Burton, à la fois dans le temps et dans l'esprit, "Batman" nous renvoie trente ans en arrière (1966) pour nous faire découvrir une version cinéma de la célèbre série, que vous pouvez actuellement suivre sur Canal Jimmy, et dont les acteurs sont les mêmes. L'inventaire est complet, de la Batmobile à la Batcorde (si, si ! je vous jure). Le summum est atteint lorsque, lors d'une bagarre, on est gratifié d'un "Blap" quand untel se prend une mandale, ou bien encore un "Splooosh" quand un autre tombe à l'eau, le tout en gros et en couleur. Loin de nous l'envie de nous moquer. On est plutôt séduit face aux petits moyens mis en œuvre pour réaliser cette aventure délirante que tout fan de Batman se doit de posséder. Côté méchants, on retrouve les quatre bandits notoires de Gotham City, j'ai nommé le Pingouin, le Joker, le Sphinx et (graourrr) Catwoman, absolument à croquer dans son petit ensemble en latex. Laissez-vous griffer pour 149 balles (20th Century Fox Home Entertainment).

Sony X8

Dans le courant du mois de juillet, Sony lance un nouveau lecteur CD-Rom joliment appelé CSD-880E. Particularité. Il s'agit d'un lecteur octuple vitesse, deux fois plus rapide qu'un quadruple vitesse, donc. Quatre fois plus rapide qu'un double vitesse. Mince. Huit fois plus rapide qu'un simple vitesse. Incroyable.
Pour réaliser un joujou pareil, Mr Sony a dû se concentrer sur les vibrations provoquées par la rotation à grande vitesse de la galette CD. Vibrations qui provoquent des erreurs de lecture. Et puis des erreurs de lecteur en vitesse x 8, c'est beaucoup plus grave qu'avec un lecteur simple vitesse, forcément.



4ème édition !

CONCOURS

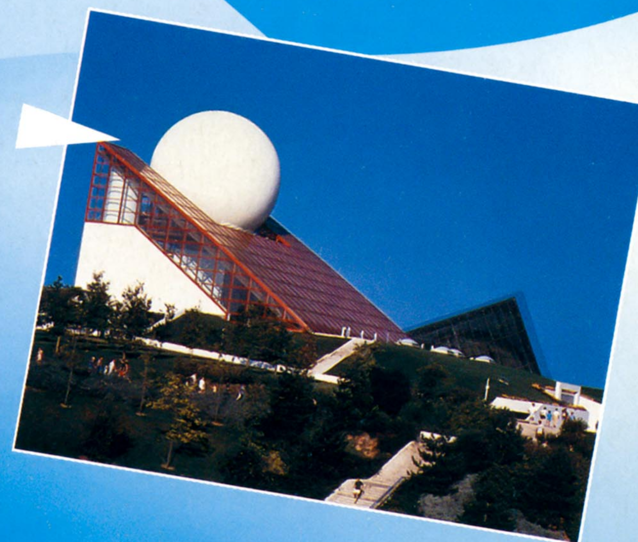


Jouez avec nous chaque mois tout au long de la saison de F1 et gagnez, à l'issue de vos mois de participation, le PC MULTIMEDIA 166 Mhz (processeur Intel® Pentium™) ainsi que de nombreux lots!



Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos pronostics sur les 4 compétitions des mois d'août et de septembre. Les prix seront attribués aux scores les plus élevés*.

Ce mois ci, gagnez 1 week-end pour 2 personnes au Futuroscope de Poitiers (transport + hôtel + entrée au site)`





2ème Prix :
1 téléviseur couleur 36 cm



3ème au 5ème Prix :
1 carte de cinéma Gaumont valable pour 2 personnes



6ème au 10ème Prix :
Le jeu Grand Prix Manager PC CD-ROM



11ème au 20ème Prix :
1 puzzle Formule 1 (750 pièces)







GRAND prix 2

D.P.P.I.

FELICITATIONS! AUX GAGNANTS DE NOTRE 1ÈRE ÉDITION (ST-MARIN ET MONACO) :

1er prix : 2 entrées au Grand Prix de France de F1 de Magny-Cours
31 points : BILLY Philippe - PARIS

2ème prix : 1 parka Ferrari
28 points : BERTRAND Thomas - VILLERS LES NANCY

3ème au 5ème prix : 1 joystick Thrustmaster
26 points : SPINNEWYN Stéphane - MONTPELLIER
25 points : TETU Olivier - MENNECY
24 points : MERICQ Thierry - ST MEDARD EN JALLES

du 6ème au 10ème prix : 1 jeu PC CD ROM MicroProse
24 points : MANDIGOUT Patrick - FLEURY LES AUBRAY
24 points : LEUVREY Laurent - LUTTANGE
24 points : ESPINASSOUS - PIBRAC
23 points : BUCHET Simon - MONTBLIART/BELGIQUE
23 points : DESCRUPPE Paul - PLAPPEVILLE

du 11ème au 20ème prix : 1 t-shirt Grand Prix 2
23 points : GOARIN Yves - VILLEMOMBLE
23 points : LELOIRE Michel - HAILLICOURT
23 points : DUPONT Philippe - BRUXELLES/BELGIQUE
23 points : DUTHILLEUL Jean-Baptiste - PARIS
23 points : VANSCHEPDAEL - BRUXELLES/BELGIQUE
22 points : BALLIERE Laurent - LEERS
22 points : PINTE Frederic - QUESNOY SUR DEULE
22 points : CAPIOMONT Christian - LANCON
22 points : LY Marc - SARCELLES
22 points : LABORDE Sylvain - CONLIE

12ÈME MANCHE
GRAND PRIX DE HONGRIE
CIRCUIT DE HUNGARORING, 11 AOÛT
CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS
1/................/................
2/................/................
3/................/................
4/................/................
5/................/................
6/................/................

13ÈME MANCHE
GRAND PRIX DE BELGIQUE
CIRCUIT DE FRANCORCHAMPS, 25 AOÛT
CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS
1/................/................
2/................/................
3/................/................
4/................/................
5/................/................
6/................/................

14ÈME MANCHE
GRAND PRIX D'ITALIE
CIRCUIT DE MONZA, 8 SEPTEMBRE
CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS
1/................/................
2/................/................
3/................/................
4/................/................
5/................/................
6/................/................

15ÈME MANCHE
GRAND PRIX D'ITALIE
CIRCUIT D'ESTORIL, 22 SEPTEMBRE
CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS
1/................/................
2/................/................
3/................/................
4/................/................
5/................/................
6/................/................

RETOURNEZ VOS PRONOSTICS COLLES SUR CARTE POSTALE EN MENTIONNANT VOTRE NOM ET VOTRE ADRESSE À : JOYSTICK CONCOURS GRAND PRIX 2 - 6 BIS RUE FOURNIER 92588 CLICHY CEDEX.

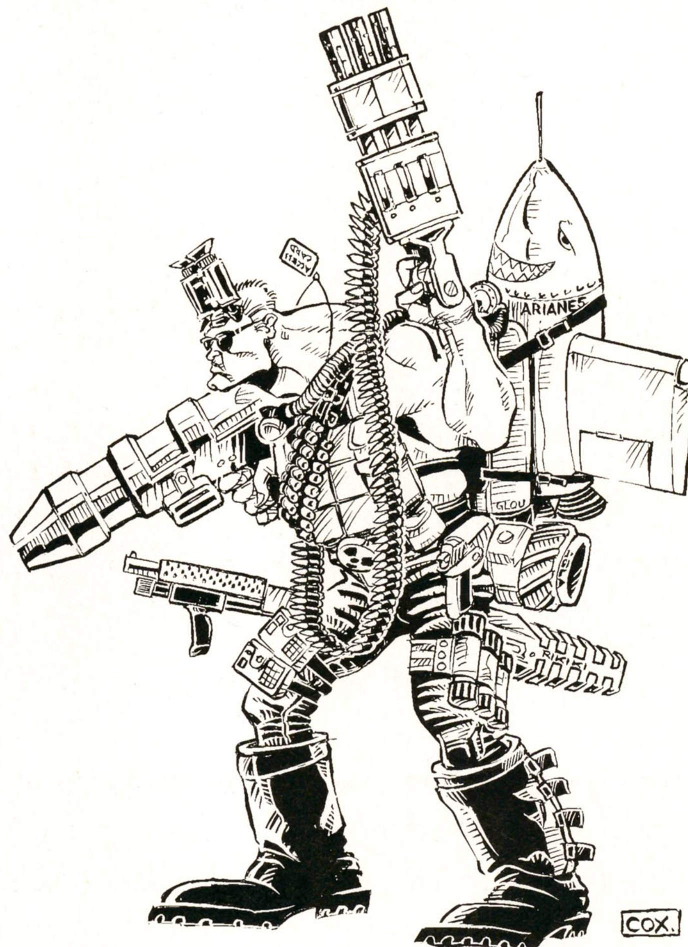
*Pour le décompte des points et la liste des lots, reportez-vous à la double page annonçant l'opération dans le JOYSTICK d'avril ou sur le Minitel 3615 Ubi Soft (1,27F/mn), où vous pourrez également consulter toute notre gamme de produits, nos astuces et nos news.

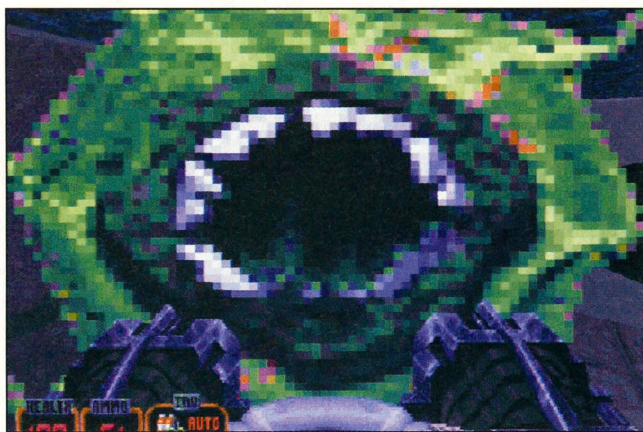
Le règlement est déposé chez maître Venezia, huissier de justice à Neuilly S/Seine et peut être obtenu à titre gratuit sur simple demande à Promotion JOYSTICK, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois cedex (remboursement du timbre sur simple demande).Retrouvez les pronostics de la rédaction de JOYSTICK sur le 3615 JOYSTICK (1,27,la minute)

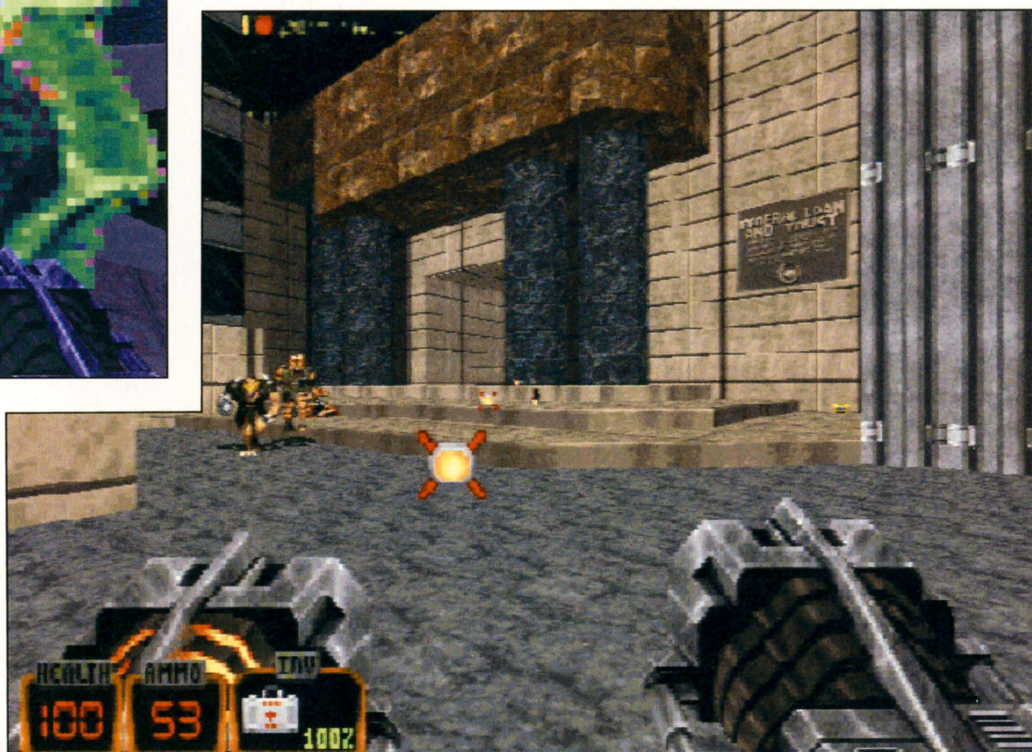
La date limite de participation des 12ème et 13ème manches est fixée au 31 juillet 1996, le cachet de la poste faisant foi.
La date limite de participation des 14ème et 15ème manches est fixée au 31 août 1996, le cachet de la poste faisant foi.

Duke Nukem 3D

Vous êtes un bon paquet à nous demander ce qu'il y avait dans la version finale de Duke Nukem 3D, quelques ajouts de dernière minute pas encore implémentés lors du test. Certains vont encore penser qu'on en fait des tonnes sur Duke. Pfft ! Vu qu'il s'agit d'un jeu événement de ce début d'année, au même titre que GP2 ou Dungeon Keeper, absorbez la pilule encore pour quelques lignes. Allez, une minute de silence à la mémoire des amateurs de simulations de cathédrales en pots de yaourt qui ont déjà quitté la lecture de ce texte. Pour les autres, oui, la mouture complète de D3D est excellente, et notre appréciation du soft n'a pas changé d'un iota. Les concepteurs ont gardé la sauce gore/humour/nanas que l'on avait tant appréciée. Sont venus se greffer par ailleurs quelques séquences d'anthologie. Ainsi peut-on entendre dans le Sushi Bar (Raw Meat, E3L1), Duke lancer son interprétation perso de "Born To Be Wild" ou encore emprunter un métro et des navettes. Les missiles des RPG laissent désormais des traces de fumée, et trois nouvelles armes ont fait leur apparition. Le Freezer a remplacé le FlameThrower (lance-flammes) et permet de lancer des "masses" glacées qui ricochent contre les murs. Le Dévastator est un lance-missiles à double canon assez meurtrier, mais inefficace dans l'ensemble. Quant au Laser Trip Bomb, c'est l'éclate pour tendre des pièges et ouvrir la voie à des stratégies plus élaborées (enfin, n'exagérons rien quand même). Notez que la version commerciale de Duke Nukem est livrée avec les premiers épisodes complets, un éditeur de niveaux et quelques utilitaires (RTSMaker pour changer les sons, EditArt, etc.) plus des screenshots des prochains softs de 3D Realms (Blood, Shadow Warrior et Prey dans le désordre). Du tout bon, quoi.







Telex .
Quelques glaires et beaucoup de savoir-faire, il n'en a pas fallu plus à Eredia Multimédia pour gagner le 1er Prix "Information Entreprise" au Festival de Biarritz avec "EL.E.N.A.", un CD-Rom consacré aux mécanismes et symptômes de l'asthme.

Telex .











La foire Internationale de Marseille se multimédiatise

Fier du succès obtenu l'année passée, paf, voici que Ludopolis est de retour. Niché à l'intérieur de la Foire Internationale de Marseille, Ludopolis propose des animations autour du jeu, des jouets, du modélisme, de la BD et des mangas ainsi que des jeux vidéo, du multimédia et Internet.

Du 20 au 30 septembre prochain, Marseillais et plus largement provençaux pourront traîner joyeusement dans les 3 600 m2 d'exposition Ludopolis. Ils feront un tour dans Net City pour découvrir Internet, plonger dans Virtua-Polis et s'imprégner de jeux virtuels (avec notamment des casques virtuels reliés à Doom), se battre pour le trophée Ludopolis dans l'espace "jeux vidéo", s'informer sur l'espace multimédia ou encore zoner du côtés des BD et des mangas.

Onze jours dont deux week-ends à ne pas manquer, semble-t-il, si vous êtes dans les environs de Marseille fin septembre.

Ludopolis 96, du 20 au 30 septembre, Parc Chanot - Foire Internationale de Marseille.



Bonshommes construction Set

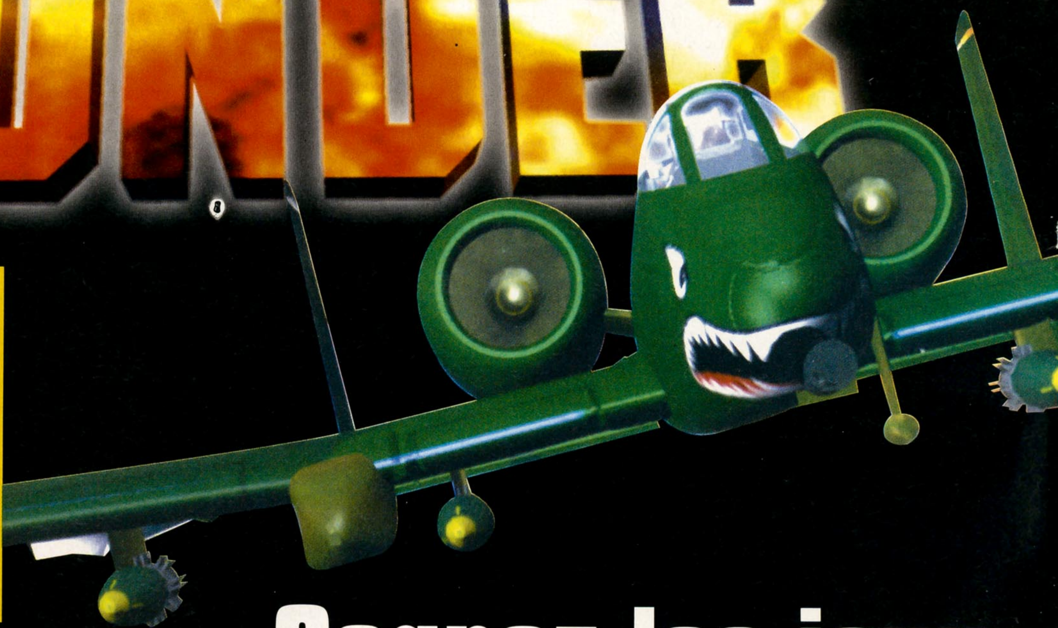
Vous souvenez-vous de Merlin ? Ce beau joujou rouge avec des diodes qui clignotaient de partout ? Nan ? Bande d'ingrats, Noël 80... vos parents s'étaient saignés aux quatre veines. Un Merlin et une poupée Goldorak qu'ils vous avaient offerts ! Ah... ça vous revient. J'préfère. Si vous voulez revivre l'émotion du biiiip et des petites lumières, générateurs de lancinantes céphalées, voici Light Out, un casse-tête dérivé du carré magique, dont la complexité est comparable à celle du Rubix-Cube. Rigolo, électronique, pas cher et moins "m'as-tu vu" qu'un portable sur la plage. Light Out est importé en France par Tiger, 4 avenue de la Marne, Bât A, 59290 Wasquehal.





CONCOURS joystick

Silent Thunder







Gagnez les jeux de vos rêves !

1er Prix : 1 an de jeux SIERRA
(soit deux par mois à choisir parmi les titres Sierra disponibles)

Du 2ème au 6ème Prix :
1 Joystick Microsoft SideWinder 3D-Pro et 3 jeux
(à choisir parmi les titres Sierra disponibles)

Du 7ème au 25ème Prix :
un jeu Sierra Originals

QUESTIONS

1. A quelle armée appartenaient les soldats qui ont donné à l'A10 le nom Silent Thunder (Tonnerre Silencieux) ?
- L'armée iranienne
- L'armée libanaise
- L'armée irakienne

2. Le Maverik est :
- une bière mexicaine
- un missile sol-air
- un radar ?

3. Quel est le constructeur de l'avion A10 ?
- Boeing
- British Aérospace
- Fairchild Republic Co.

4. Question subsidiaire :
Quel sera le nombre exact de réponses à ce concours ?

BULLETIN DE PARTICIPATION À DÉCOUPER

ENVOI DES RÉPONSES :
Concours : JOYSTICK / Silent Thunder 2, rue Gambetta
10576 MARIGNY Le Châtel Cedex

Jeu gratuit, sans obligation d'achat. Règlement complet déposé chez Me Bruneel, Marigny Le Châtel.
Date de clôture du concours : 30 / 08 / 96, le cachet de la poste faisant foi.

ST Joy 0696

Nom : ....
Prénom : .... Age : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : ....

RÉPONSES AUX QUESTIONS DU CONCOURS :
Questions 1 : ....
Question 2 : ....
Question 3 : ....
Question subsidiaire : ....

Sierra, plein les fouilles

Pour les gars Sierra, l'année fiscale 96 fut plutôt excellente : 17,8 miyons de dollars de bénéfices, soit une progression de 161 % par rapport à l'année 95. Le gros coup vient des excellents résultats réalisés à l'étranger (hors States, donc), avec une progression de 80 %. Ça fait toujours plaisir de savoir qu'on engraisse des boîtes ricaines, non ?

Légende

Nolan Bushnell, le mythique fondateur d'Atari et inventeur de Pong, vient d'entrer chez Aristo International Corporation, une boîte américaine spécialisée dans les jeux multijoueur notamment sur Internet ou bien sûr les chaînes câblées payantes US. Bushnell a déclaré qu'il allait bosser sur des concepts totalement nouveaux dans ce domaine. Je serais Mr Aristo, je flipperais un peu quand même, parce que ces dernières années le gars Bushnell ne semblait pas au mieux de sa forme : lancement foiré du CDTV chez Commodore, passage raté chez Androbot pour tenter de créer un marché viable en domotique... On verra bien, tiens.



Decency Act à la trappe

La signature du président Bill Clinton au bas du Communications Decency Act est loin d'être passée inaperçue. Vous ne pouvez pas être passé à côté si vous traînez sur le Net. Rappelons que cette loi, votée par le Congrès américain, menaçait les contrevenants à des peines de prison allant jusqu'à deux ans ou des amendes pouvant s'élever à 100 000 dollars (un peu plus de 500 000 francs). Est considéré comme contrevenant celui qui met à la disposition de mineurs des matériaux jugés obscènes. Le problème étant le concept même d'"obscène" : qu'est-ce qui est obscène et pour qui ? Du coup, les associations ultra bien pensantes comme seuls les Américains savent les faire pouvaient s'en donner à cœur joie. Bref, tollé général sur le Net et dans nombre de magazines et journaux classiques (dont l'influant "New York Times"). Pour beaucoup, cette loi était jugée inconstitutionnelle puisque contraire au Premier amendement des States protégeant la liberté d'expression.
Le mercredi 12 juin, trois juges de Philadelphie ont déclaré la loi en question inconstitutionnelle, justement. Leur décision pouvant faire jurisprudence dans le reste du pays, c'était la mort de cette loi stupide.
Ah, ah, pas si vite. La décision des trois juges risque d'être balancée en appel devant la Cour suprême. Affaire à suivre...

DVD-Rom

Voilà, ça commence à s'affoler autour du DVD-Rom, le nouveau format de mémoire de masse qui devrait sortir en 97. C'est inscriptible, ça contient beaucoup plus et ça devrait être une petite révolution aussi bien dans le monde du jeu que de la vidéo ou de la musique. Bref, Compaq, Intel, Microsoft, Time Warner et Toshiba ont déjà annoncé qu'ils allaient développer sur ce format pour PC.

Telex .

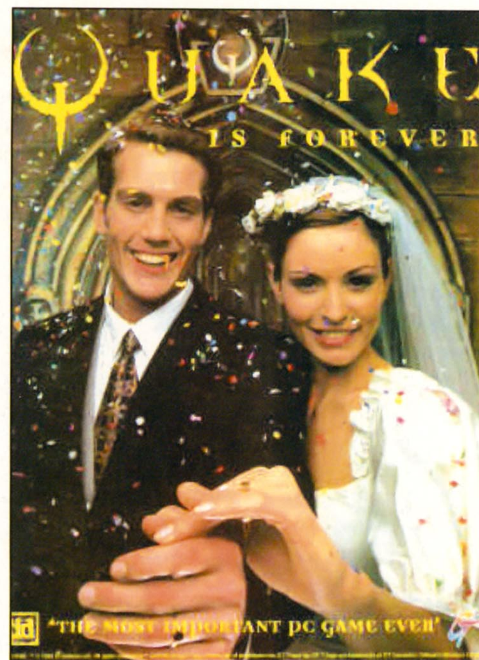
Panasonic vient d'annuler la sortie d' Ultimate Mortal Kombat 3 sur 3DO. Après avoir été repoussé à plusieurs reprises, le jeu de combat violent est définitivement annulé.

Telex .

QUAKE 97

On s'est gaufré lorsqu'on vous a annoncé que Quake était repoussé à l'année prochaine. En fait, toute la presse mondiale s'est gaufrée. Ah, ça soulage ! La raison ? Un panneau sur le stand GT à l'E3 où était inscrit Quake, Dos-Win95 97. Toute cette confusion est partie d'une histoire de droits de distribution : GT ne récupérant les droits aux États-Unis que 12 mois après sa sortie, d'où l'affiche avec la date 97. À l'heure où vous lirez ces lignes, la version shareware de Quake devrait être disponible depuis un bon moment. Une rumeur (aussitôt démentie) l'a annoncé pour le 10 juin, et un bêta-testeur s'est rendu à Mesquite dans les locaux d'Id le 11. On parle de 10/20 Megs zippés (oups !). Bref, ça sent le même plan que celui du 24 février, date où est sorti Qtest1. Quant à la version finale, elle ne devrait être disponible que début août. Tiens, au passage, Romero sur #Quake (un IRC) a gratifié tout le monde d'un scoop : il a fini Duke Nukem 3D et adore le jeu. Quant à Quake, il contiendra 4 mondes de 7 niveaux (The Realm Of Black Magic, The Netherworld et the Elder World plus celui de la version shareware, Dimension Of The Doomed), 28 niveaux pour les deathmatches, des powerup : un armor pack de 666, un Pentagramme de protection (invincibilité), un sort d'invisibilité et le Quake Power qui augmente pour un temps limité les dommages causés par les armes. Dans la version finale viendront s'ajouter un jetpack plus des musiques de Trent Reznor (NIN). Enfin, d'après les dernières infos sur le jeu, il paraît que l'atmosphère et le soft sont béton. Alors Id nous fait le même coup que Doom dont la version Alpha était paraît-il décevante ? Vous qui êtes dans le futur, vous le savez peut-être déjà... une chose est sûre, avec des as de la manipulation comme Id, tous les cas de figure sont possibles...

P. S. : La photo que vous voyez est la pub de GT pour Quake en Angleterre. Inattendu, non ?



3DO dépense ses thunes

Les mauvaises langues se demanderont bien comment, et ricaneront en prétendant que 3DO est au plus mal, qu'ils ont plus un rond, et tout et tout. Qu'elles se détrompent, les mauvaises langues, car pour la première fois depuis ses débuts, 3DO a présenté un bilan positif et bénéficiaire à la fin du premier trimestre 96.

Trip Hawkins, le boss de 3DO, a tout plein la bougeotte, du coup. Et v'là qu'il sort sa carte Gold tout le temps et rachète à tour de bras. Après Archetype (voir news de ce présent numéro), c'est au tour de New World Computing de se faire racheter et d'entrer ainsi dans la famille 3DO.

Ces rachats suivent logiquement la nouvelle direction prise par The 3DO Company qui, vous vous en souvenez, s'est mis à développer sur PC avec son studio interne.

Du côté de chez New World Computing, on se dit bien content, et les anciens boss empochent un peu plus de 13 miyons de dollars. Avec le sourire.

Mourons cyber-informés

Ah ah... je sens confusément qu'une passion nouvelle pour la médecine vous anime soudain. Précisément depuis que vous avez mal là et qu'on vous a prescrit, à tout hasard, du Tétramaxiproglarel en suppositoire. Du coup, inquiet, vous voulez tout savoir sur le médicament. Quel rôle joue-t-il ? Comment agit-il ? Quelles sont les précautions d'emploi, les contre-indications, les effets secondaires, les modes d'administration ? Toutes les réponses, vous les trouverez dans "CD-Pharmacie", encyclopédie interactive des médicaments. 1 300 produits seulement y sont répertoriés, mais avec moult illustrations à l'appui. Comme ça c'est plus beau. C'est édité par Édusoft, 4, rue Diderot, 92156 Surènes Cedex.

Samsong, royal

Implanté sur le site industriel de Wynyard Park (Tesside, Angleterre), dédié aux moniteurs PC et aux fours à micro-ondes, le nouvel Institut de recherche européen de Samsung Electronics vient d'être officiellement inauguré le 28 mai 1996 à Londres par la reine d'Angleterre. Cet institut se consacrera à la recherche, au développement et au design de produits des télécomunications, de l'audiovisuel, du multimédia et de l'électroménager. Un second complexe a également été ouvert en Espagne, qui produira produits TV et vidéos. Celui-ci avait été inauguré par le roi Juan Carlos.

Telex.

Macromedia et Oracle annoncent l'intégration de Schockwave pour Director dans le système Oracle, Network Computer Reference Design. (Schockwave est un plug-in pour Netscape qui permet de faire tourner des fichiers Director dans Netscape).

Telex.



SOUPE À L'OIGNON...

Depuis le rachat de Microprose par Spectrum Holobyte, ça sentait la poudre. Version boule de cristal : Microprose est mort. Après Bill Stealey, c'est au tour de Sid Meier, Jeff Briggs et Brian Reynolds (le designer de CivII) de se carapater pour fonder une nouvelle boîte : Firaxis Software. Exclusif, illico, nous allons passer en direct pour vous un coup de bigo au boss de Spectrum pour nous parler de leur départ et de l'avenir de la boîte : "Allo ? non, tout va bien, super ! Ah, je me sens en forme. Ils sont partis ? Oh c'est dommage. Refile-moi une louche de soupe à l'oignon, Mike... Yep salut Todd. Il y a une SUPER-ambiance ici... Je me fumerais bien une Gitane maïs, moi... Au fait, il reste du rouge ? Putin de Mike, il en renverse sur les projets XB3CDFZZ8, SGH12-45 et DFWWWXX !!!!! MEEEEEEEEEERRRDE ! Vous dites rien, les gars ? Hein, hein ? C'est ultra-confidentiel ! De toute façon, c'est pas pour l'ambiance,ça baigne ici... Franchement, je vois pas pourquoi y nous ont quittés, on a des tonnes de projets. Vous savez, Sid Meier ne faisait pas grand chose, quelques hits sans plus.

Nascar II

Avec le test de la béta d'Hawaï, le patch multijoueur pour Nascar Racing, il fallait le prévoir : Nascar II sera lui aussi orienté réseau. La suite est actuellement en développement chez Papirus et sera distribuée par Sierra. On vous en dit plus dès que les infos arrivent...





Telex .

Abalone vient de sortir sur PC disquette. On le testera le mois prochain mais qu'on se le dise, voici le jeu de réflexion de l'été. C'est édité par Abalone SA.

Telex .

Sondage : encore un miracle de la bêtise

Vous savez, ces gens vachement insistants qui vous appellent au téléphone quand vous êtes sous la douche pour vous poser des tas de questions indiscrètes... Ben grâce à eux, rien. Et ça c'est chouette. Pour preuve, voici ce sondage (Extrapole/BVA) qui porte sur les dépenses "culturelles" des Français.

- D'après cette enquête, la dépense des Français pour l'ensemble des produits culturels s'élèverait en moyenne à 1 505 francs par an, répartis de la manière suivante : 11 livres ou BD, 9 disques, 6 cassettes vidéo et 6 logiciels d'informatique.

Au vu de ces chiffres, une première conclusion s'impose : c'est le sondage le plus débile de la décennie. 6 logiciels par Français et par an. Super ! Ça ferait 180 millions de logiciels vendus par an en France (en ne comptant que les actifs).

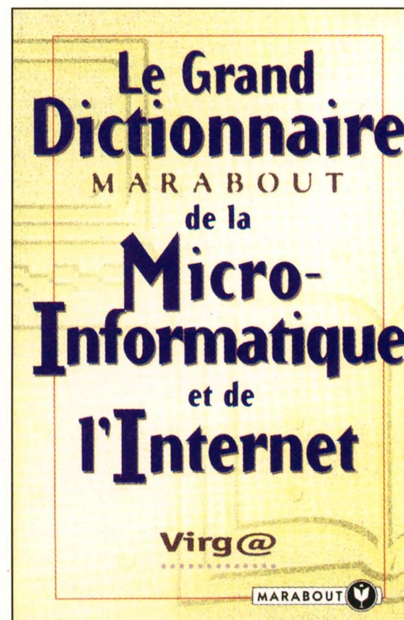
- Toujours d'après cette enquête historique, la dépense (1 505 francs) se diviserait en : 791 F en livres, 872 F en disques et CD, 634 F en cassettes vidéo et 1 264 F en CD-Rom.

Ploum ploum, je prends ma calculette : 791 + 872 + 634 + 1 264, j'obtiens 3 561 francs, alors que je n'en ai dépensé que 1 505. Miracle ! Seconde conclusion immédiate : c'est l'enquête la plus débile de la décennie.



DIXIONÈR

De 1-2-3 (le tableur de Lotus) à Zuse (concepteur de la première machine à calculer à relais), le "Grand dictionnaire Marabout de la micro-informatique et de l'Internet" fait – très succinctement – le tour de tout ce qui touche de près ou de loin à vos joujous favoris. Au fait, y a une faute dans leur titre. On ne dit pas "l'Internet", on dit "Internet" (cf. Joy n° 72, courrier des lecteurs). Ça commence bien, pour un dico.



FASTOCHE



Dans la cohue des miyards de bouquins qui sortent sur Internet, les éditions des Mille et une nuits (spécialisés dans les livres à dix balles) sortent "Internet et le Web faciles". On y apprend le strict nécessaire et quelques bonnes adresses. Gros avantage sur ses concurrents : celui-ci ne coûte que 30 balles pour 160 pages.

VictorMaxx tombe le casque

VictorMaxx change de train et abandonne la réalité virtuelle. Adieu CyberMaxx 3D. Le marché ne s'est pas décidé à prendre, VictorMaxx se décourage et abandonne ses casques virtuels pour se consacrer aux jeux sur Internet. C'est la mode, et cela semble nettement plus prometteur, commercialement parlant en tout cas.
Premier projet qui devrait voir le jour juste avant Noël 96 : Autoduel, version on line du génialissime jeu de plateau Car Wars de Steve Jackson. Si vous ne connaissez pas Car Wars, souvenez-vous des poursuites et des bastons en camions, voitures et motos dans "Mad Max 2". Car Wars c'est ça, des véhicules sur-armés qui se battent dans des arènes.
La facturation du service se fera à l'heure ; malheureusement, on n'est pas prêt de jouer gratos, environ 15 balles, et de nombreuses options seront offertes : discussion avec les autres connectés, possibilité de regarder un combat dans une arène sans y participer, ainsi que des matchs par équipes et des tournois.
Une version beta du serveur de VictorMaxx devrait être mise en place à la rentrée, pour tester tout ça.

ViperMax

La société IDA Technologie s'apprête à importer une carte sonore qui ne devrait pas manquer de ravir tous les amoureux de la Gravis Ultra Sound. En effet, la Vipermax est la première carte entièrement compatible avec la Gravis Ultra Sound, mais aussi avec la SoundBlaster Pro. Cette compatibilité étant assurée par deux puces distinctes, le fameux problème d'émulation soft de la SoundBlaster n'a plus lieu d'être. L'installation ne pose pas le moindre souci et ce grâce à un programme de paramétrage automatique sous Windows 3.1 et 95. Côté performance, on trouve une table d'onde de 32 voix pour une meilleure émulation des sons Midi, 16 canaux digitaux, une interface CD-Rom au format IDE, une interface joystick et 512 Ko de Ram extensible à 1 Mo. De plus, la fonction Full Duplex permet de téléphoner via le réseau Internet. À ce titre, la carte est livrée avec une pléthore d'utilitaires et de fichiers sons ; parmi eux Cakewalk Express, Power Chords Debut, AudioRack 32, un émulateur Sound Canvas et MT-32 et quelques sharewares. Elle est distribuée par IDA Technologie (16) 20 62 13 13 au prix de 1 050 Francs TTC.

Sea Soft and Sun

La fin de l'été, en général, c'est plutôt tristouille. Ça sent la rentrée, le boulot ou l'école qui recommence, et l'hiver qui ricane d'avance en nous voyant revenir.
Le Club Informatique Stéphanois propose une alternative aux DemoMakers qui ne veulent pas sombrer dans la déprime, et organise la Sea Soft and Sun Party'96 du vendredi 30 août au dimanche 1er septembre.
Au programme, concours de démos sur PC et Amiga, avec la participation des meilleurs créateurs européens ; les coyotes scandinaves, notamment, sont très attendus. Et tout plein de Français, également, et pas n'importe qui puisque nous aussi nous avons des groupes prestigieux dans notre pays.
Le Club Informatique Stéphanois n'en est pas à son coup d'essai, et cette party constitue une deuxième édition très attendue tant la première était bien organisée. Pour les participants, les moments de détente sont prévus : avec plans Tennis, plans Piscine et plans bronzouille.
Pour en savoir plus : **http://www.univ-perp.fr/~planas/3s.html** ou par e-mail **planas@univ-perp.fr.** Ou vous pouvez écrire au club directement : 41 route de Perpignan, 66240 Saint-Estève.

NETBOX : INTERNET SUR TA TÉLÉ À TOI

Pour l'instant, Internet est tout de même réservé à une certaine "élite". Pour y traîner, il vous faut un ordinateur pas trop pourri, un écran couleur, et un modem. Sans compter les prises de tête d'installations et de configurations. Le grand public est largué, et l'intérêt du Net est justement d'y amener le plus de monde possible pour partager le plus d'infos et d'impressions. Plusieurs projets se préparent à voir le jour cette année, pour installer Internet dans tous les foyers, du moins en théorie. L'un d'entre eux est issu d'une jeune société française, NetGem, qui prévoit la sortie de son NetBox à la rentrée prochaine.
NetBox se connecte sur un téléviseur normal grâce à une prise péritel. Adieu moniteur ! Reste à la brancher sur une prise téléphonique, et hop vous êtes connecté sur Internet sans taper la moindre commande. La navigation s'effectue à l'aide d'une télécommande ou d'un clavier infrarouges. Au cœur de la NetGem, un bête PC que nous connaissons tous. Un 386, en l'occurrence, avec 2 Mo de ram et 1 Mo de Rom. Les programmes de navigation, la gestion des graphismes, tout a été programmé également par NetGem. C'est annoncé comme étant rigoureusement compatible avec les standards en place sur le Net actuellement.
NetGem se lance là dans un défi intéressant, et la concurrence ricaine risque d'être acharnée. Reste à voir si le grand public sera tenté de plonger dans le Net, qui, pour l'instant, reste encore très orienté sur tout ce qui touche à l'informatique. Et les gens intéressés par l'informatique disposent déjà, a priori, d'un ordinateur pour se connecter.

Cousteau (fils) multimédia

Le prochain jeu d'Interactive Entertainment, en cours de développement, est actuellement dirigé et créé par Cousteau. Pas Jacques, mais Jean-Michel, l'un de ses fils. Sans surprise, il s'agira d'un jeu d'aventure qui se passe sous l'eau. Du coup, ça me donne envie de vous chanter une vieille chanson d'un groupe de surfers californiens, un truc que j'ai trouvé sur l'excellente compile Plup Surfin :
"Vous le connaissez tous, c'est notre grenouille préférée. Oui c'est Jacques, Jacques, Jacques Cousteau, à quelle profondeur peux-tu descendre ?".

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°60



- **Tests :** A4 Networks, Super Street Fighter 2, Full Throttle, Links, Tank Commander, Flashback 3DO...
- **Sur le CD :** Les démos de Super Street Fighter 2, Dungeon Master 2, Heretic, Front Line, Brutal, Renegade...
- **Dossiers** Salon ECTS printemps, Les Virus, Carte Miro Vidéo

N°61



- **Tests:** Elite Frontier, Prisoner of Ice, Virtual Pool, Gex 3DO, Myst 3DO, Super Wing Commander Mac, Daedalus Encounter Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Amazon Queen, Baldy, Bioforge, Jagged Alliance, Orion Conspiracy, Terminal Velocity...
- **Dossiers:** E3 de Los Angeles, Comment accéder à Internet, reportages Apogée Software et Capstone.
- **Soluces:** Heretic, Lost Eden.

N°62



- **Tests :** Action Soccer, FX Fighter, Hi-Octane, Sim Tower, Cannon Fodder 3DO, Wing Commander 3 sur 3DO...
- **Sur le CD :** Les démos de Hi-Octane, Micro Machines 2, Raven, Space Quest 6, Frontier, Tank Commander...
- **Dossiers** 12 cartes-son au banc d'essai, tournage Wing Commander IV.
- **Soluces :** Heretic (suite et fin), Discworld, Full Throttle.

N°63



- **Tests :** F1 Grand Prix 2, Mechwarrior 2, Need For Speed, Dungeon Master II, Fade to Black, Space Hulk 3DO...
- **Sur le CD :** Les démos de Witchaven, FX Fighter 2, Fade to Black, Need for Speed, Apache, Primal Rage, Action Soccer...
- **Dossier :** Lecteurs CD-Rom quadruple vitesse.
- **Soluces :** Amazone Queen, Prisoner of Ice.

N°64



- **Tests :** Magic Carpet 2, Phantasmagoria, Primal Rage, Lemmings 3D, Buried in Time, Pitfall...
- **Sur le CD :** Les démos de Screamer, Cybermage, Tekwar, MK III, Magic Carpet 2...
- **Dossier :** ECTS de Londres, Apple Expo, Team 17

N°65



- **Tests :** EuroFighter 2000, Fifa 96, Actua Soccer, Hexen, Witchaven, Fury 3, Sim Isle, Worms, Destruction Derby, NBA Jam...
- **Sur le CD :** Les démos de Worms, Stonekeep, SU27 Flanker, Earthworm Jim, Caesar 2, ChronoMaster...
- **Dossier :** Les Pirates: comment font-ils ?
- **Soluces :** Phantasmagoria, Last Dynasty.

N°66



- **Tests :** Alien's, Indy Car Racing II, MK III, Rayman, Stonekeep, Civnet, WipeOut...
- **Sur le CD :** Les démos de Rayman, Riddle of Master Lu, raven Project, Sim Isle, Création...
- **Dossier:** Peut-on encore vivre sans Pentium ?
- **Soluces :** Star Trek: Next Generation

N°67



- **Tests :** Warcraft 2, Tekwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DO, Cybermage...
- **Sur le CD :** Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Voodo Lounge, Bermuda Syndrome...
- **Dossier :** Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- **Loisirs :** Virtual Book L'éléphant, le monde du vin de Bordeaux...

N°68



- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deRebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossier :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- **Soluces :** Torin's Passage

N°69



- **Tests :** Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deConquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden, ...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep.

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluces :** Wing Commander IV

N°72



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :**Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

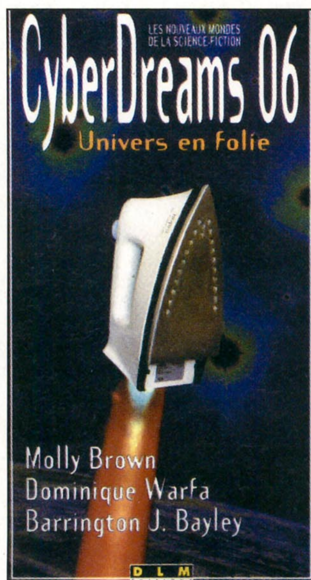
JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....prénom ....
Adresse ....
....
....

☐ N°60 ☐ N°61 ☐ N°62 ☐ N°63 ☐ N°64

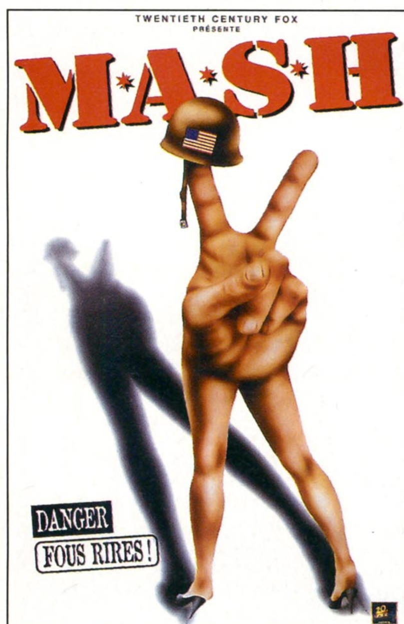
☐ N°65 ☐ N°66 ☐ N°67 ☐ N°68 ☐ N°69

☐ N°70 ☐ N°71 ☐ N°72



Bonnes nouvelles des étoiles

Au prix un peu excessif (mais amusant) de 69 francs, "CyberDream" paraît tous les trois mois en librairie. C'est une revue au format "livre de poche" consacrée à l'actualité de la science-fiction. Une grande partie du magazine est constituée de nouvelles très récentes, et le reste relate l'actualité de la S-F, sous la plume remarquable de Daniel Valéry.
Cette heureuse initiative, nous la devons aux éditions VLM (ex-éditions "Car rien n'a d'importance"), qui s'étaient déjà faites remarquer avec les "Guides du Téléfan", des bouquins dédiés aux séries cultes de la télévision.
L'intention de CyberDreams est de donner un coup de fouet à la science-fiction française aujourd'hui moribonde. En attendant de recevoir des manuscrits francophones d'une qualité suffisante, ils publient principalement des nouvelles traduites de l'anglais... Auteurs en herbe, vous avez compris le message.
DLM Éditions, Mas Blanes, 66370 Pézilla-la-Rivière.



RIEN 96

Vous trouvez que WinTruche 95 est bourré de bugs, qu'il aurait bien besoin d'une bonne update, vous en avez assez des drivers manquants, de la mémoire bouffée façon boulimique pour des raisons obscures ? Paf, ça tombe bien, une update devrait sortir au milieu de l'été.
Attention, ne nous réjouissons pas trop vite, les changements sont tellement mineurs que Billou n'a même pas jugé utile de renuméroter le numéro de version.
Juste quelques retouches minimes sur les outils communications via internet ou sur des drivers donnés.
Par contre, une autre update devrait sortir à la fin de l'année. Mais le gars Billou n'a pas voulu en dire plus. Il a peut-être eu peur d'annoncer des changements qu'ils n'arriveront pas à tenir à temps, non ?

Telex.

Le site officiel du tournoi de Roland Garros 96, développé par IBM, a enregistré plus de 250 000 connexions après seulement une semaine de mise en service.

Telex.

Mache, c'est de l'Altman

Deux capitaines-chirurgiens de l'armée américaine atterrissent dans une antenne chirurgicale, en pleine guerre de Corée. Joignez-y un troisième larron, et vous obtiendrez un trio de fouteurs de zone de première classe. Palme d'Or à Cannes en 1970, "Mash" est une grosse farce militaire, où rien n'est épargné et le tordage de rire est de rigueur. Ce petit chef-d'œuvre de cynisme signé Robert Altman ("The player", "Short Cuts") nous fait côtoyer Donald Sutherland, excellentissime jusqu'au bout du scalpel, Tom Skerrit (Boudiou qu'il était jeune !), et le très viril Elliott Gould. Pour ceux qui était à l'état embryonnaire en 1970, faites un petit détour, juste pour rencontrer "Lèvres-en-feu", ce ne sera pas du temps perdu. Deux heures de plaisir, éditées par 20th Century Fox et distribuées par PFC Vidéo pour 145,00 francs.





joystick

Abonnez-vous dès aujourd'hui et recevez le jeu



DUKE NUKEM 3D





11 n^os^ de **JOYSTICK**	385 F
+ le jeu **Duke Nukem 3D** sur CD-ROM PC	369 F
TOTAL	~~754 F~~

POUR VOUS 449 F SEULEMENT

40 % soit de réduction !







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

ST 200

OUI, je m'abonne à **JOYSTICK** pour 1 an (11 n^os^) et je recevrai en plus le jeu **Duke Nukem 3D** sur CD-Rom PC pour un montant de **449 F seulement** au lieu de ~~754 F~~. **Je réalise ainsi une économie de 305 F, soit 40% de réduction**.

Je joins mon règlement à l'ordre de **JOYSTICK** par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB N° ____

Expire le ____

Signature :

Nom : ____

Prénom : ____

Adresse : ____

____

Code postal : ____ Ville : ____

Pseudo : ____

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre bulletin pour bénéficier de 120 mn de connexion gratuites sur le 3614 JOYSTICK)

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F et le jeu Duke Nukem 3D au prix de 369 F.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Le Corbac sur CD-Rom

En août prochain, aux States, The Crow: City of Angels sortira dans les salles. La suite de The Crow tout court, qui remporta un bon gros succès un peu partout. Succès dont le gars Brandon Lee, acteur principal du film, ne profita même pas puisqu'il eut la mauvaise idée de mourir accidentellement pendant le tournage.
Un jeu était déjà en cours de développement chez Acclaim Entertainment, et voilà que Graphix Zone annonce la sortie de The Crow Interactive Collection sur CD-Rom, en même temps que le film, en août.
Consacré à la fois aux deux films, avec des extraits de tournages et des scènes inédites coupées au montage, des interviews et des infos en tout genre et aux BD de James O'Barr, ce CD-Rom tournera à la fois sur Mac et PC.
Un CD Extra sortira d'ailleurs en éclaireur, en juillet, avec des ziks de Hole, le groupe de Courtney Love la dingue, pour CD-Rom et lecteurs CD (classique, donc !).



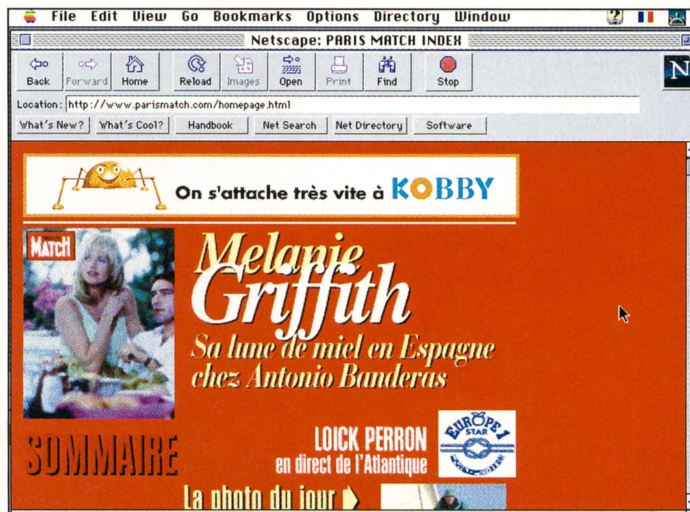


Temps frais, avec risque de pluie de CD

Verbeux mais bien documenté, "Multimédia Interactif Édition et Production" renseignera tous les entrepreneurs qui veulent se lancer dans l'édition ou la production de CD-Rom. Beaucoup de blabla dans cet ouvrage édité par Microsoft Press et destiné aux néophytes complets qui espèrent – et ils sont nombreux – faire fortune dans ce domaine. Ce bouquin les éclairera cependant sur les différents aspects commerciaux et juridiques de ce secteur très particulier.

LE POIDS DE L'ASCII, LE CHOC DU JPEG

"Paris Match" est passé on line, confortablement installé sur le Web. Plusieurs rubriques au programme, avec notamment la possibilité d'afficher la couverture de "Paris Match" correspondant à votre date de naissance. Marrant. Je passe sur l'actualité selon Paris Match, en général des mariages de vedettes ou de princesses, pour signaler la présence de l'exposition Vermeer sur le site Paris-Match. La collection complète des œuvres de l'artiste pour ceux qui n'ont pas eu la chance de pouvoir se rendre à la Haye où se déroulait l'exposition non virtuelle.
D'autres rubriques sont également proposées, comme "L'image du jour" ou les reportages des "internautes". Faites un tour sur http://www.paris-match.com pour vous faire une idée, tiens.



MICROMANIA L'UNIVERS DU PC CD ROM 100% JEU

F1 GRAND PRIX 2

NEW — CD ROM

16 circuits fidèles au virage près, aux véritables circuits, des graphismes aux effets lumineux parfaits, une animation et un réalisme incomparable : la nouvelle référence en matière de simulation de course de Formule 1 !!



MEGARACE 2

NEW — CD ROM

Des graphismes extraordinaires et une animation parfaite ! Vous pourrez vous éclater sur 6 circuits différents dans des courses effrénées ! Une superbe réalisation de l'éditeur Cryo !



Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcatz !!



- Véritable volant analogique
- Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
- Levier de vitesse digital 2 positions
- 8 boutons digitaux
- Pad 8 positions
- 4 ventouses de fixation

The Settlers 2

HIT — CD ROM

Grâce à des graphismes SVGA et une inter-face encore plus géniale, cette nouvelle conquête "sauce remaine" promet par ses batailles navales ou terrestres de tenir éveillés bon nombre de joueurs, seul ou en réseau !!



DUKE NUKEM 3D

HIT — CD ROM

Doomiste, attention ! Car seul ou en réseau, US Gold change les règles du jeu car, cette fois, on vous demande de tirer, courir, sauter, nager et même voler dans de superbes décors SVGA où action et hémoglobine sont au rendez-vous !



URBAN RUNNER

NEW — CD ROM

Scènes cinématiques, vidéo SVGA 32000 couleurs, suspense digne des meilleurs Hitchcok !! Voilà ce qui vous attend dans ce superbe jeu d'aventure qui deviendra sans nulle doute un best-seller !



UEFA Euro 96 England

HIT — CD ROM

Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce une simulation de Soccer d'un réalisme et d'un fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe. Ils retrouveront un ambiance digne des plus grands matchs !!



Dungeon Keeper

NEW — CD ROM

Qu'il est bon d'être méchant dans ce superbe jeu tout en 3D où vous incarnez le maître noir d'un donjon créé par votre esprit démoniaque pour capturer et terrasser les nobles chevaliers tout de blanc vêtus !!



Time Commando

NEW — CD ROM

Ce magnifique jeu d'action vous conduira à travers les âges pour combattre bêtes féroces ou samouraïs en mal d'hara-kiri. Le créateur de LBA signe un nouveau chef-d'oeuvre conçu entièrement en extra 3D Motion où rester en vie ne sera pas une mince affaire !



Conquest of the New World

HIT — CD ROM

Usez de vos talents de diplomate, d'explorateur, de colonisateur et bien sûr de guerrier dans cette conquête du nouveau monde, où les fans des jeux de stratégie auront bien du mal à se coucher le soir, en sachant qu'ils pourront jouer en réseau !!



2 NOUVEAUX MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !

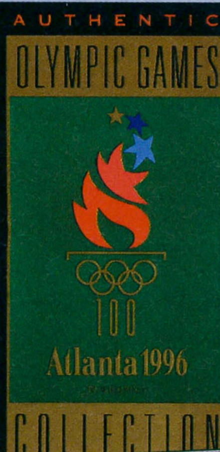
MICROMANIA GRAND VAR
Centre Commercial Grand Var
83160 La Valette-du-Var
Tél. 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Commercial Belle Epine
Niveau Bas - 94320 Thiais

2 NOUVEAUX MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !

MICROMANIA GRAND VAR
Centre Commercial Grand Var
83160 La Valette-du-Var
Tél. 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Commercial Belle Epine
Niveau Bas - 94320 Thiais




Avec ses 15 épreuves, son ambiance et ses graphismes 3D hors du commun, US GOLD vient de créer le plus beau jeu multi sports de l'année, dans lequel, participer ne sera pas un vain mot. De 1 à 8 joueurs. **NEW**






Préparez-vous pour le choc d'Atlanta avec le dernier né d'US GOLD réalisé entièrement en Motion Capture. Ce jeu vous ravira par sa fluidité grâce à ses 40 images/seconde et par sa qualité 3D exceptionnelle. De 1 à 4 joueurs. **NEW**



MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA TOULON GRAND VAR — NEW
Centre Commercial Grand Var
Tél. 94 75 32 30
83160 La Valette-du-Var

MICROMANIA BELLE ÉPINE — NEW
Centre Ccial Belle Epine
Niveau bas - 94320 Thiais
Métro Villejuif terminus - Bus 185/285
RER C Choisy - Bus TVM Belle Épine

MICROMANIA CAP 3000 — NEW
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 61 47
06700 Saint-Laurent-duVar

MICROMANIA MONTPELLIER — NEW
Centre Commercial Le Polygone
Niveau haut - Tél. 67 20 14 57
34000 Montpellier

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. **45 08 15 78**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS (Ouvert tous les dimanches) — LA TÊTE DANS LES NUAGES
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. **40 15 93 10**

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. **60 77 74 02**

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. **69 29 04 99**

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense
Tél. **47 73 53 23**

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES (Ouvert tous les dimanches)
Galerie des Champs
84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5
RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. **42 56 04 13**

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. **48 65 35 39**

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. **45 49 07 07**

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. **48 54 73 07**

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. **34 65 32 91**

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. **88 32 60 70**

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. **78 60 78 82**

MICROMANIA NICE ETOILE
Centre Commercial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. **93 62 01 14**

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. **20 05 57 58**

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. **20 55 72 72**

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! — la Mégacarte — THOMAS JORDAN — 100901 — MICROMANIA

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 août 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J19 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles **60 F**	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H30

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Into the shadows

Dans le reportage sur l'E3 le mois dernier, nous avons tout fait pour vous rapporter l'info le plus vite possible. Ce mois çi, nous nous attardons sur quelques oubliés et non des moindres. La fin de l'année s'annonce charcgée de chez chargé !
Par Cooli...









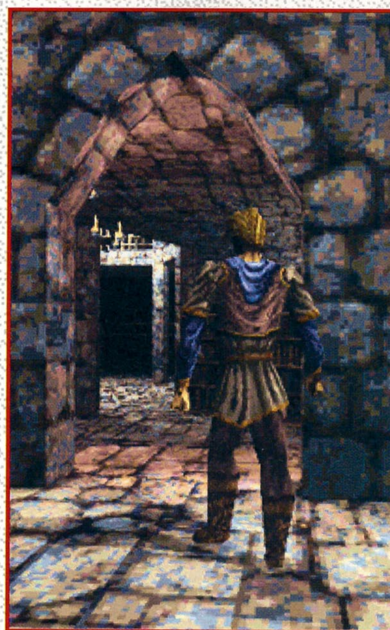


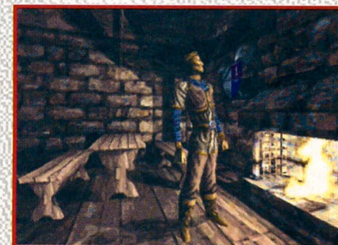
A l'E3, sur le magnifique stand de Scavenger, ITS a fait sensation. Non pas par sa présentation (on connaît déjà le potentiel du soft depuis la sortie de la démo tournante), mais plutôt en annonçant que l'option multi-joueur serait intégrée. En effet, il sera ainsi possible de jouer jusqu'à 8 (peut-être 12) en réseau ! Bon plan, on n'attendait que ce prétexte pour refaire le point sur ce soft...

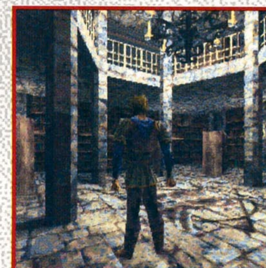
Into The Shadows est un jeu de baston en 3D développé par Triton, un ancien groupe de démo-makers pris sous la coupe de Scavenger (cf. encadré). Pour le mettre au point, les deux coders du groupe, Mr H et Vogue, ont développé leur propre moteur 3D, le T.A.P.E. (Triton Advanced Physics Engine). Au programme, grâce à une technique 3D de leur cru (RealLight), effets de lumières dynamiques sous 3 angles différents et texture mapping. Cela dit, le point marquant est plutôt la vitesse. Rappelons en effet que si Doom et Quake contiennent de larges portions de codes en C (même s'il est spécial comme le Quake-C), le T.A.P.E est lui quasi 100 % en assembleur. Il paraît que l'on peut même faire tourner ITS sur un 386 avec 8 Mo de Ram ! Évidemment, si l'on regarde la config minimum conseillée (un 486DX2/66, 8 Mo), on imagine que











sur cette bécane ça devrait être injouable. Pourtant, le fait que cette rumeur circule et soit attribuée à un membre de Triton, prouve combien le groupe est confiant dans son moteur. Autre point marquant, l'équipe de développement s'est servi d'un Polhemus Fastrack, le meilleur système de Motion Capture commercial, pour rendre le plus réaliste possible le mouvement des créatures.

Bref, côté caractéristiques techniques, Into The Shadows devrait plus que tenir ses promesses. Pour ce qui est du scénar, il s'annonce plutôt comme un prétexte. En effet, on incarnera ainsi Erik Lionheart qui part sauver sa sœur dans le château d'un sorcier genre Chaotic Evil tout plein (si vous ne connaissez pas les jeux de rôles, ça veut dire : très très méchant), ce dernier l'ayant kidnappé pour la sacrifier à son dieu et ainsi regagner ses pouvoirs magiques perdus. Dans le jeu, on sera appelé à utiliser des "coups spéciaux" lors des corps-à-corps, et chaque monstre (il devrait y en avoir une vingtaine) devrait ainsi posséder ses propres "combos". Pourquoi cette précision ? Tout simplement parce que le mode "multiplayer" permettra de choisir n'importe lequel d'entre eux. De plus, on retrouvera deux modes de jeu : "co-op" (en coopération) et "deathmatch" (en duel). Notez que la version finale comportera également une trentaine d'armes différentes, ainsi que des armures. Au final, l'inconnue de taille reste le "game-play" : c'est sur cet aspect principalement que sera jugé ITS. Même si le jeu est quasiment terminé, nous n'aurons la réponse qu'en décembre (avec un peu de chance, septembre). Le distributeur GT Interactive qui a racheté les droits sur tous les titres PC de Scavenger préfère apparemment attendre le Père Noël...





TRITON Productions

Triton est un groupe de demo-makers suédois formé en 1992 par Magnus Hogdhal (Vogue), Fredrik Huss (Mr. H) et Anders Aldengard (Loot). Leurs productions (Crystal-Dreams I&II et Advanced Gravis UltraSound Demo) ainsi que leurs Fast Tracker leur ont permis de nous faire découvrir leurs qualités de coders.

Fasttracker II

© Copyright Triton productions 1996, all rights reserved.
Written by Vogue & Mr.H

Lifebane



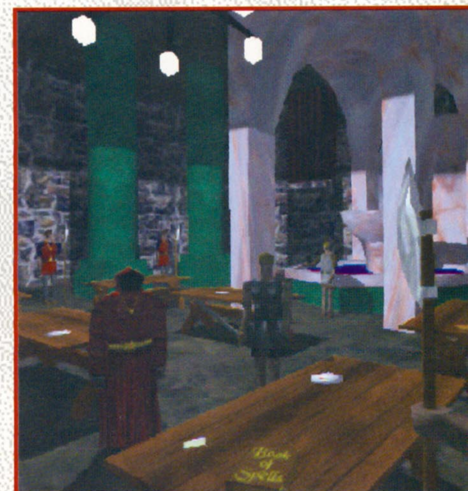




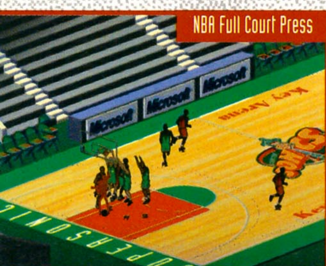
Personne n'a encore parlé de Lifebane en France. Normal, il se peut que ce soft soit une daube (on n'a malheureusement pas pu le voir tourner). Mais bon, c'est un peu notre rôle, à "Joystick", de ne pas toujours parler des productions des World Company & Co. En plus, on prend des risques limités puisque ceux qui sont sur le Net ont déjà dû entendre ce nom qui revient souvent. Il s'agit de la première production de 4Am, et les caractéristiques du soft peuvent en faire un titre des plus intéressants. Pas à cause du graphisme (qui semble pour l'instant toujours en dessous des productions actuelles), mais surtout par les possibilités offertes. Ce RPG, mélange d'univers heroic-fantasy et futuriste (un peu comme Shadowrun), tourne autour d'un moteur en vraie 3D en VGA/SVGA qui comportera de nombreuses routines "physiques". Le nombre de polygones par monstre pourra varier de 200 à 1 200, et c'est Bobby Prince (Doom) qui s'est occupé des bruitages. Mais le plus intéressant reste que le soft soit tres orienté réseau. On pourra ainsi s'affronter à plusieurs sur le Net, en Null Modem ou en réseau local. Les 10 classes de personnages sélectionnables seront complétées par des talents, et on gagnera ainsi, de façon classique, de l'expérience au cours des diverses randonnées pédestres. Le top est qu'il est prévu de pouvoir exporter son perso pour jouer sur un autre serveur. Même chose pour le monde, que l'on créera à l'aide d'un éditeur. On pourra ainsi connecter ses créations (des forts, etc) à celles existant sur un site. Une version shareware est prévue d'ici peu, et devrait comprendre une île avec une douzaine de niveaux, une vingtaine de créatures, 4 classes de personnages. Un conseil, gardez un œil sur Lifebane. Souhaitons que le soft possède un langage en script que l'on pourra modifier, etc.
Cooli

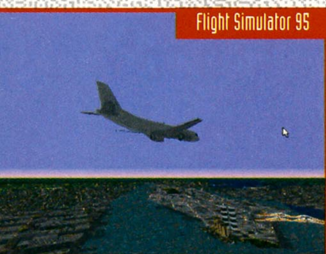






Billou is good for you!

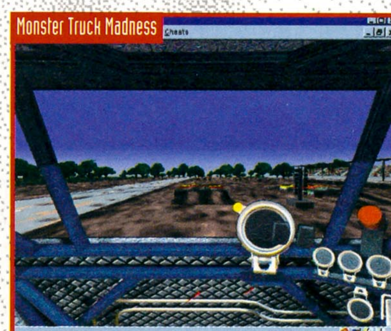

NBA Full Court Press


Flight Simulator 95

Microsoft s'intéresse de plus en plus aux jeux vidéo et s'apprête à lancer une quinzaine de titres d'ici la fin de l'année : Deadly Tide, Hellbender, GEX and The Condemned, Monster Truck Madness, Close Combat, Age Of The Empires, Flight Simulator pour 95 et une gamme de softs de sports (Golf, Soccer, NBA). Mais évidemment, celui qui intéresse le plus grand nombre reste **Flight Sim 95**. Apparemment, il n'y a pas de grosses nouveautés : le code a été refait pour être natif 95, et on devrait trouver quelques ajouts çà et là. Au final toutefois, rien de délirant graphiquement parlant d'après ce que nous avons pu en voir. Le point marquant de cette version reste l'optimisation pour Machin 95. Bref, attendons d'en savoir plus mais bon... Commençons par la gamme sport (on évoquera les autres après) : **NBA : Full Court Press** permettra de jouer en S-VGA (de 640*480 à 1280*1024) et de retrouver les vraies équipes /joueurs de la NBA. Il sera permis de créer son équipe et jouer en réseau, en link ou par modem. Le soft est prévu sous 95 et sera accompagné de commentaires de Kevin Calabro (paraît-il célèbre commentateur de la NBA, quant à nous on s'en bat..). Date de sortie : fin de l'année.



Monster Truck Madness


Monster Truck Madness

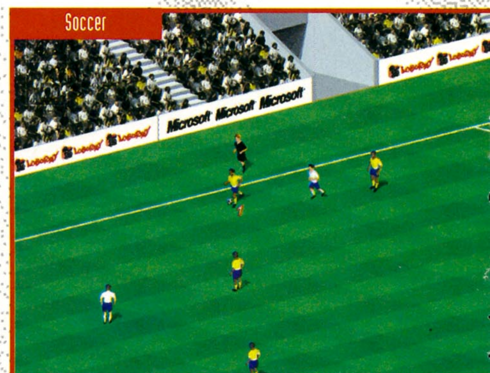
Microsoft Soccer reprend en gros les mêmes caractéristiques que NFCP sauf qu'évidemment, c'est du foot. Résultat : réseau, S-VGA et sous 95 avec 91 équipes.

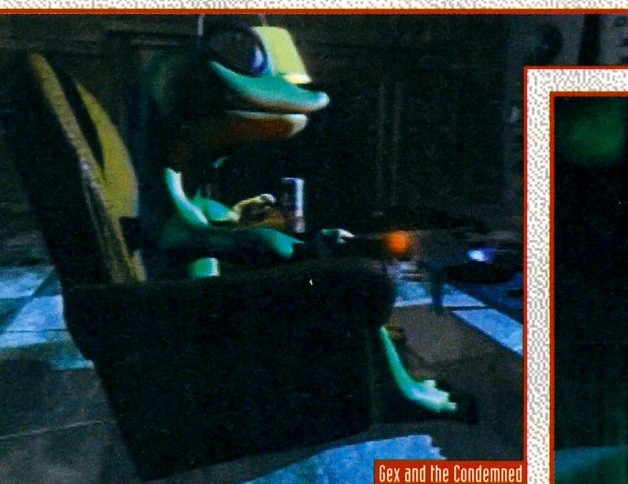
Microsoft Golf 3.0 est la suite d'un soft qui ne nous avait pas emballés lors de sa sortie. La version 2.0 étant en dessous des productions actuelles. Bref, espérons que pas mal d'aspects soient retravaillés dans cette version...

Cooli

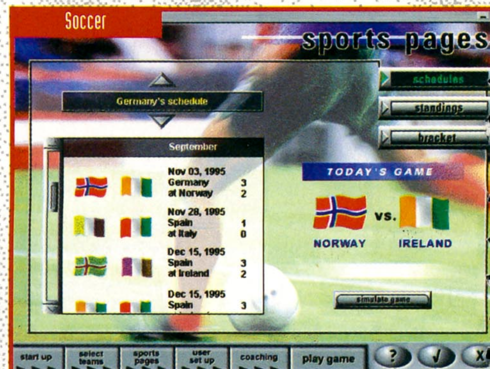

Flight Simulator 95


Deadly Tide


Soccer


Gex and the Condemned

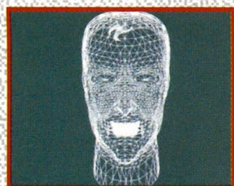

Gex and the Condemned

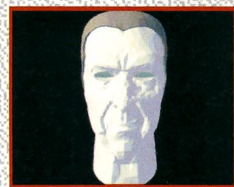


Soccer

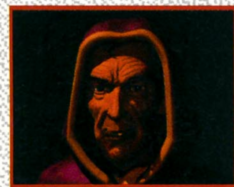












Fallout





Basé sur l'univers du jeu de rôles Gurps, Fallout est en 3D isométrique et similaire à Ultima 8. Vous jouez dans un univers post-apocalyptique du style "Mad Max". Étant donné que tout le système de gestion du monde est calqué sur le jeu de rôles, vous aurez la possibilité de créer un personnage de façon très précise avec ses qualités et ses défauts. Pour ce faire, vous pourrez répartir une certaine quantité de points dans les habiletés qui vous intéressent. En fonction du résultat obtenu, votre personnage sera plus ou moins doué pour les combats et la discussion avec les PNJ (personnages non joueurs) ; il pourra mieux voir en environnement nocturne, se déplacera plus vite, etc.

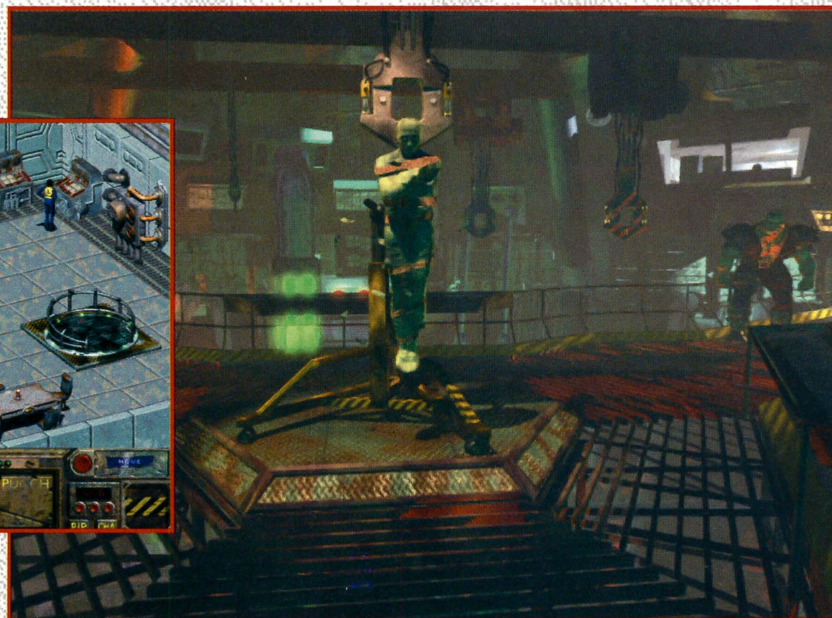
Que vous jouiez à la va-vite juste pour l'action, ou au contraire que vous preniez au sérieux toutes les quêtes dans un mode plus "aventure", rien ne vous empêchera de finir le jeu. Les missions principales sont au nombre de trois, mais une quinzaine de missions annexes se grefferont au scénario, indispensables pour acquérir de l'expérience et de nouvelles armes. À ce propos – et c'est une option bien agréable – la représentation à l'écran du perso change en fonction de ce qu'il porte. Lorsqu'il sort un fusil à pompe, on le voit effectuer le mouvement et tenir l'arme dans les deux mains. Il en va de même pour les armures ou les objets. Cela crée une petite touche de réalisme fort appréciable.



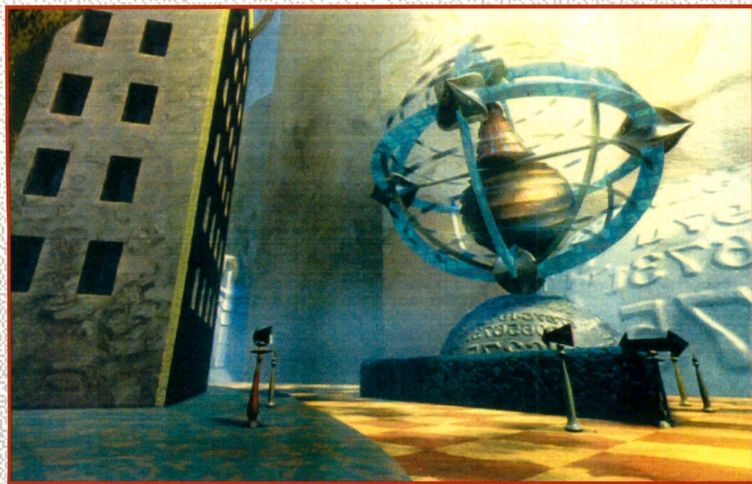
L'interface est vraiment bien foutue, et belle de surcroît. Les combats sont paramétrables en mode automatique et les murs deviennent transparents lorsque l'on s'en approche (comme dans Diablo) pour permettre de bien voir tout l'écran. Bref, Fallout est vraiment intéressant ; et à travers les différents mondes (désert, village en ruine, métropole dévastée, base militaire entre autres) il est clair que le plaisir de jeu sera au rendez-vous.

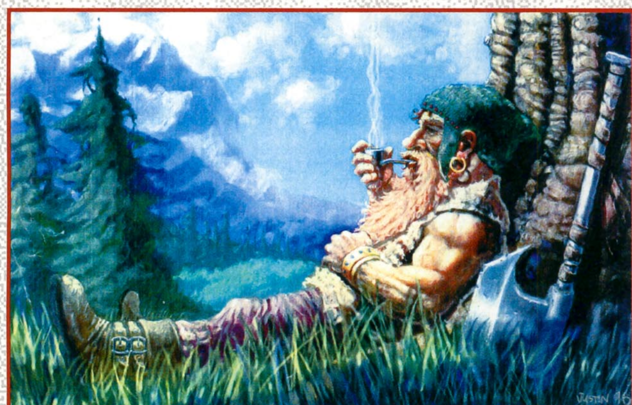
MORGAN





STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : JEUX DE RÔLES
DÉVELOPPEUR : INTERPLAY
DISTRIBUTEUR : CIC VIDÉO
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 97





Of Light & Darkness

Alors que Myst 2 est en préparation, une petite équipe d'Interplay travaille sur un projet très similaire. Pour être clair, cela semble même beaucoup mieux. Basé sur un scénario aussi béton, l'environnement graphique est créé autour des peintures de Bruvel.

Ce peintre français vivant à Hawaï pourrait, dans son style, être comparé à Salvador Dali. Sept mondes divisés en plus des 60 lieux à visiter se répartiront sur les quatre CD donnant au jeu une dimension énorme. Mais la comparaison avec Myst s'arrête là, car dans Of Light & Darkness des personnages vivants viendront rythmer l'aventure. La technique utilisée pour ceux-ci est un mélange de vidéo (visage) et de rendering 3D (corps). Le résultat obtenu est unique en son genre et correspond bien à l'univers délirant de Bruvel. Chaque lieu renfermera au moins deux énigmes à résoudre.

Comprenons-nous bien, il ne s'agit pas de puzzles comme dans 7th Guest mais plutôt d'objets à trouver puis à associer avec autre chose. Ceux-ci sont d'ailleurs complètement représentés en 3D et se fondent parfaitement au décor. Les déplacements, bien que fort nombreux, sont précalculés avec des angles de caméra prédéfinis : cela n'empêche en aucun cas d'agir pendant ce temps, vu que les objets sont calculés en temps réel ! La bande-son n'est pas en reste avec les 8 morceaux de musiques classiques et crée ainsi une sorte d'opéra évoluant au fil de l'aventure. Un CD audio est d'ores et déjà prévu pour la sortie du jeu. Avec toutes ces qualités, il est clair que Of Light ne manquera pas de nous surprendre et de créer l'événement.

MORGAN

STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : AVENTURE
DÉVELOPPEUR : INTERPLAY
DISTRIBUTEUR : CIC VIDÉO
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 96

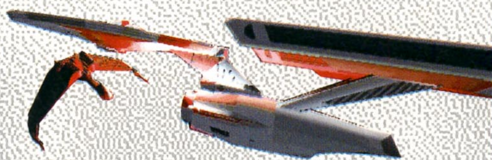
Blood & Magic

Prévu aussi chez Interplay, ce jeu de rôles est basé sur l'univers de Forgotten Realms. Dans un mode graphique vu du dessus, vous avez 25 missions à accomplir. Dans chacune de ces nouvelles d'heroic-fantasy, vous incarnez le bon ou le méchant selon votre goût. Ensuite, il faudra explorer la carte du niveau, invoquer une des 34 créatures du jeu, et tuer les ennemis pour acquérir des points d'expérience, un peu à la manière de La Horde. Le graphisme VGA un peu désuet et les scénarios un brin "clichés", me laissent dans l'expectative même s'il est un peu tôt pour en juger.

MORGAN







Starfleet Academy







J'entends déjà tous les fans de Star Trek maugréer à la vue d'un nouveau jeu dans cet univers, se plaignant de la piètre qualité des softs sur le sujet jusqu'à maintenant (Next Generation mis à part). Qu'ils se rassurent, Starfleet Academy devrait être à la hauteur de la série télé ! Et je parle de la première, bien sûr, avec Spock, Kirk, Sulu, Scotty, j'en passe et des meilleures. Comme il a acquis les droits exclusifs, Interplay peut utiliser les voix, musiques et scénarios originaux. Autour de cette licence, Interplay a construit une simul/action en 3D à base de polygones, similaire à celle de Wing Commander 4 ou X-Wing.

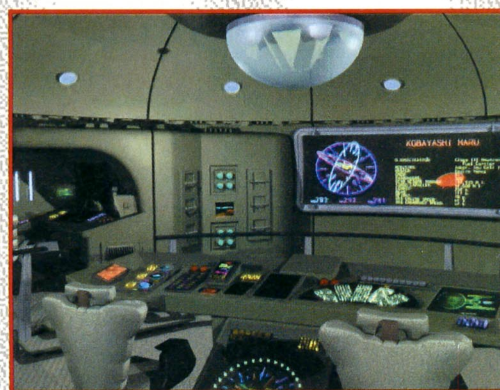
Vous allez incarner un membre de Starfleet en plein apprentissage. Chaque mission vous permettra de gravir des échelons et peut-être un jour de devenir un célèbre capitaine de la Fédération. Vos professeurs sont incarnés par les vrais acteurs (Shatner, Kenig et Tookey), et un tournage sera bientôt organisé pour les nombreuses séquences nécessaires. Les graphistes étant de vrais "trekkies", des effets spéciaux recréent ceux des années 70 (disparition des oiseaux de proie, réflexion des lasers sur les boucliers et dispersion de l'énergie, etc.), le but étant de recréer l'atmosphère des épisodes.

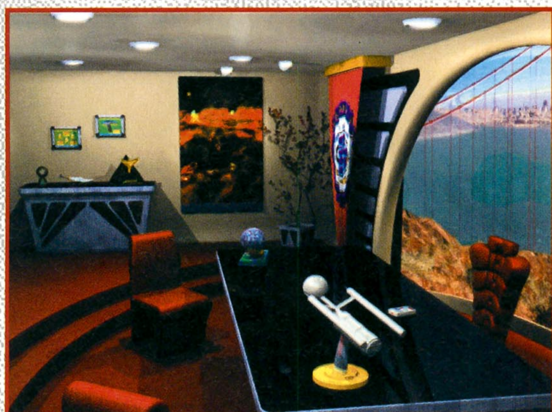
Le moteur 3D en temps réel permet de greffer à ces effets toutes les ombres des vaisseaux. Petite anecdote pour expliquer à quel point les programmeurs ont voulu faire réaliste, il est possible de choisir quelle partie d'un vaisseau sera visée. En fonction de la zone d'impact et des dommages subis, l'ennemi perdra le contrôle de l'appareil ou ne pourra plus utiliser son armement. Les parties en réseau (8 joueurs) promettent de passer de bons moments ! 70% du jeu sera consacré à la simulation de vol, le reste sera un jeu d'aventure dans des décors haute résolution aux déplacements précalculés.

Les personnages en vidéo seront intégrés directement à l'intérieur des scènes. Sur ce point précis, je dois reconnaître avoir été bluffé. Des objets aussi difficiles à représenter que des arbres ou des nuages sont tout simplement stupéfiants. Je ne sais pas où ils ont débauché leurs graphistes, mais ces gars-là sont vraiment excellents. Du coup, Starfleet Academy est bien plus qu'une exploitation de licence pour se faire des brouzoufs, mais bel et bien un produit travaillé, réfléchi et qui devrait répondre à nos espérances en la matière.

MORGAN

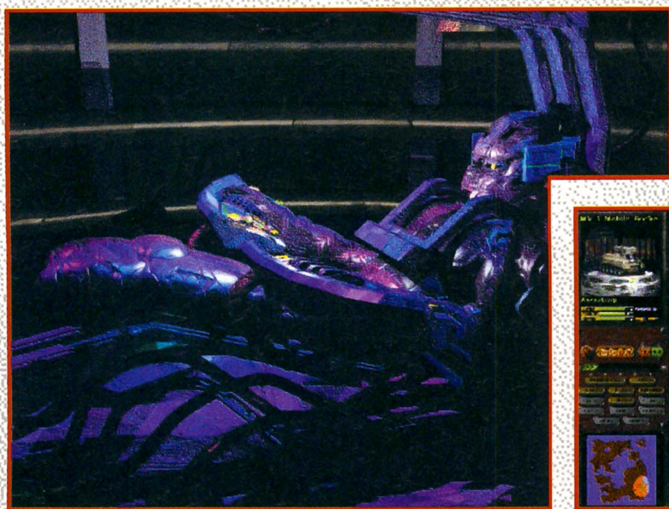


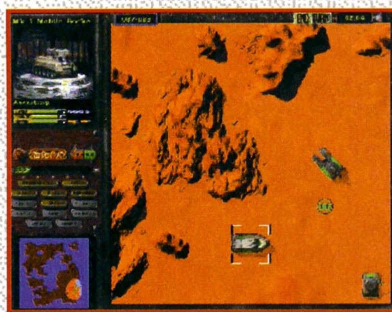




STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : SIMUL'ACTION
DÉVELOPPEUR : INTERPLAY
DISTRIBUTEUR : CIC VIDÉO
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 96







M.A.X.

Ce jeu de stratégie/wargame en Super-VGA vous place dans un monde futuriste pour la domination du monde (ben ça, c'est vraiment original !). Mais là où de nombreux concurrents vous encouragent vivement à anéantir l'ennemi, M.A.X. et ses très nombreux ajustements vous amèneront à imposer votre supériorité sur l'adversaire de façon stratégique. Dès lors,



la destruction à tour de bras n'est plus au goût du jour si l'ennemi est encerclé ou piégé. En fait, votre objectif est de bâtir des écosphères, chacune d'entre elles vous attribuant un certain nombre de points. Le vainqueur est déterminé par celui possédant le plus de points possible. On peut choisir entre une partie à durée déterminée ou à un nombre de tours précis. Vous devez sélectionner un clan parmi les 10 proposés (pour le moment), chacun ayant des spécificités d'unités. Ensuite, des crédits vous permettent d'affiner le choix de vos unités. Et en fonction de la masse d'eau et de terre des cartes, il va sans dire que certains clans sont plus adaptés que d'autres. Les 40 unités différentes peuvent être terrestres, aériennes et marines. Gros point fort, l'interface est graphiquement réussie et surtout très bien foutue (dans ce genre de jeu, c'est plutôt une bonne nouvelle).

De nombreux zooms, quatre fonctions de mémorisation d'emplacement avec les touches de fonction, les champs d'action des unités affichés sous forme de cercle et le déplacement sur la carte forment un tout cohérent et vraiment très pratique.

Le jeu est à la fois en temps réel et en tour de jeu. En fait, au cours d'un tour, vous pouvez bouger vos unités sans vous soucier de l'adversaire ; et dès que votre tour est fini, l'ordinateur organise les différentes interactions. Particulièrement adapté au jeu en réseau (à quatre), vous pouvez aussi configurer les tours sous forme de partie Blitz. Dès lors, chaque tour fait un temps défini au préalable, ou bien dès qu'un joueur a fini, les autres ont par exemple 30 secondes pour terminer. Un truc à vous rendre dingue, ça ! Prévu pour Windows 95 uniquement, M.A.X. est un jeu très vaste qui devrait plaire à tous les fans du genre.

STANDARD :
PC CD-ROM
GENRE :
STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR :
INTERPLAY
DISTRIBUTEUR :
CIC VIDÉO
SORTIE PRÉVUE :
FIN 96

Descent to Undermountain

Assez similaire à Blood & Magic dans le style vieillot "mais non, ma bonne dame, ça fait deux ans qu'on n'en fait plus !", Descent to Undermountain est un jeu de rôles en 3D reprenant et adaptant le moteur de Descent. Le scénario on ne peut plus classique vous plonge dans un monde peuplée de créatures tout droit sorties de Dongeon & Dragons. Plus de 40 armes différentes et une cinquantaine de sorts permettront de vous éclater en mode "réseau". Le graphisme en VGA donne, hélas, une impression peu encourageante même si les programmeurs veulent privilégier la fluidité et la variété des niveaux (certains murs sont d'ailleurs courbes). Espérons que l'équipe de développement travaillera sur ce dernier point.

MORGAN

Discworld, LE jeu de rôles

Le mois dernier, nous vous avons annoncé que Discworld 2 était en préparation. Cette fois, c'est le jeu de rôles, réalisé par Terry Pratchett himself, qui doit sortir début 97. Le jeu fonctionnera dans le système multi-univers de Gurps et sera édité par Steve Jackson Games.

Command & Coquer : la bourde

Lors de l'article sur l'E3 le mois dernier, et à propos de Command & Conquer, je disais que la possibilité de jouer en réseau avec C&C 95 et Red Alert à 6 joueurs était dorénavant implémentée. J'en vois déjà dont les yeux se sont révulsés à la lecture d'une telle remarque. En fait, il fallait lire (en français approximatif dans le texte) que le mode "réseau" était implémenté directement dans le jeu (sans passer par un logiciel comme Kali). Je prie donc tous les aficionados du jeu réseau de m'excuser. J'espère qu'ils auront rectifié d'eux-mêmes.

Blizzard



télex

Susceptibilité façon LucasArts

Toujours le mois dernier (décidément !), certaines personnes se sont offusquées de lire à propos de LucasArts : "Après les quelques revers pris avec Full Throttle et The Dig, la politique actuelle est de revenir vers des jeux au gameplay très travaillé." De façon à éclaircir mon propos, je rappelle qu'un revers ne signifie pas forcément que le jeu se soit mal vendu. En fait, je tenais juste à dire que nous, les joueurs, trouvions que dans le passé les jeux d'aventure Lucas étaient une vraie référence. Entre le premier, trop court, et le deuxième aux graphismes et au gameplay discutables (puzzles), nous ne pouvons nous empêcher de penser que la qualité n'est plus au rendez-vous comme par le passé (Day of the Tentacle, Monkey Island 2, Sam & Max, etc.). Mais je suis sûr que les prochains produits (qui ont vraiment l'air dément) viendront améliorer cet état de fait, et que Lucas sera à nouveau, dans le cœur des joueurs, synonyme de très grande qualité.



télex

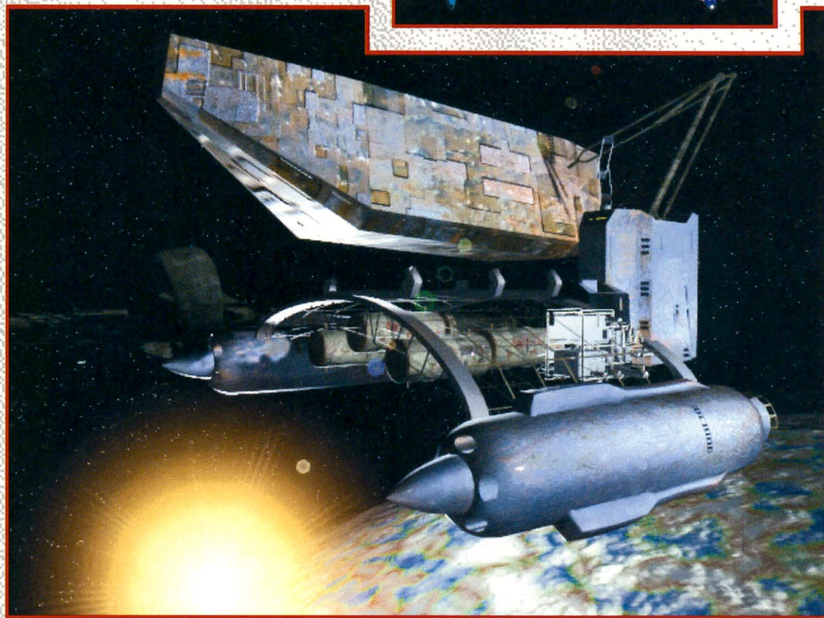
Y a un bogue dans ton Cédérom ! Une de plus ! Est-ce qu'un jour les vieux messieurs dans leur costume tout beaux de l'Académie française cesseront de nous imposer des mots ridicules ? En effet, ils ont récemment décidé que l'expression "CD-Rom" s'écrirait "Cédérom". Je me permets de leur rappeler que l'ajout de mots étrangers dans une langue est un principe dynamique basé sur le mélange des cultures, excessivement positif. Je tiens aussi à leur préciser que le chauvinisme gratuit ne fera pas avancer le schmilblik. D'ailleurs, il y a autant de mots français utilisés en anglais sans qu'ici on ose même penser à les traduire. Eux, les Ricains trouvent que cela crée un certain charme...

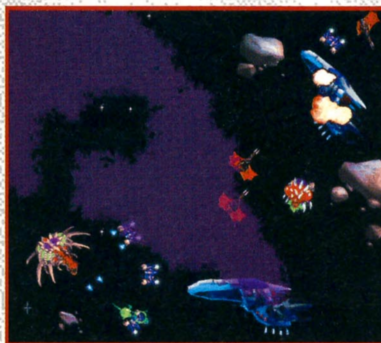
Après Warcraft 2, les programmeurs de Blizzard nous concoctent un nouveau jeu dans le même genre : Starcraft. Se servant du même moteur, il n'est pas pour autant une vulgaire transposition de Warcraft dans l'espace (du genre, hop, je te colle trois nouveaux dessins, un nouveau scénario futuriste et, youpi, je fais plein d'argent en moins de deux secondes). Non, en fait il s'agit bel et bien d'une amélioration notable du jeu : en effet seuls 25 % du moteur original seront conservés.

L'idée est de faire quelque chose de plus varié et de beaucoup plus stratégique. Les trois races (Terriens, Scourges et Protos) auront chacun des habiletés très différentes. Exemple, pour les Scourges, vous n'avez qu'un seul type d'unité (genre larve "Gygerienne") qui peut ensuite se transformer en n'importe quoi de votre choix. Cela crée un problème d'équilibre et de gameplay difficile à résoudre mais pas insoluble. Une sorte de "pierre, ciseaux, cailloux" en quelque sorte. L'animation des unités à l'écran ainsi que des buildings est permanente, et après un combat, des débris de vaisseaux flotteront dans l'espace. En ce qui concerne le déplacement, on peut cette fois-ci passer les uns par-dessus les autres et mettre plusieurs unités sur la même case.

Comme ça cassait plutôt les pieds auparavant (on va dire que je suis poli, hein ?), il faut admettre que c'est une bonne nouvelle. L'intelligence artificielle ainsi que le gameplay sont en nette progression. Sans même le préciser, des vaisseaux sortiront de votre base pour se défendre automatiquement. Avant de mourir, une unité peut décider de se scinder en une vingtaine de petites bêtes qui







vous sauteront à la gorge histoire de ne pas être la seule à y passer ! Douze unités sont sélectionnables en même temps (au lieu de 9 dans WC2) et peuvent agir simultanément : c'est le cas quand il s'agit de bâtir une plate-forme ou le même genre de bâtiment.

À propos des plates-formes, il faut préciser que certaines unités peuvent

STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : BLIZZARD
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : NOEL 96

voler et que d'autres restent définitivement clouées au sol. Cela promet des missions on ne peut plus passionnantes, même si celles-ci ressemblent à s'y méprendre à celles de Warcraft (trouver ou escorter des héros, destruction totale de l'ennemi, etc.). Il y aura trois types de matières premières : des cristaux plus une ressource spécifique par race. Développé spécifiquement pour Win 95, Starcraft profitera des avantages de cette interface (là, en revanche, je vois vraiment pas...) et le mode "réseau" permettra à 8 maîtres du monde de batailler ensemble. Alors vu qu'on a vraiment aimé les précédents, autant vous dire que celui-là, on l'attend avec impatience !

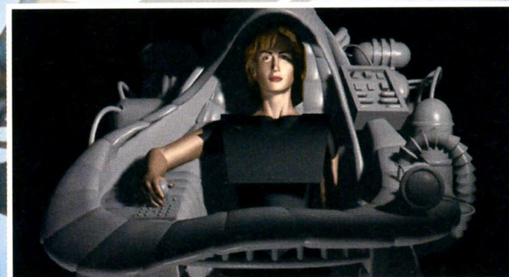
Warcraft 3, le retour de la vengeance...

C'est pas faute de leur avoir tiré les vers du nez, il n'y aura pas de suite à ce jeu incroyable. En fait, messieurs Blizzard ont peur de lasser les joueurs, et en même temps voudraient bien prouver qu'ils savent faire autre chose (voir preview de Diablo dans ce numéro). Par contre, le monde heroic-fantasy d'Azeroth sera sans aucun doute réutilisé pour autre chose. Du genre "mais non Morgan, je n'ai pas dit jeux de rôles 3D" ; "Ah, tu l'as pas dit, alors je l'ai pas entendu ?" ; "Voilà, c'est ça !".

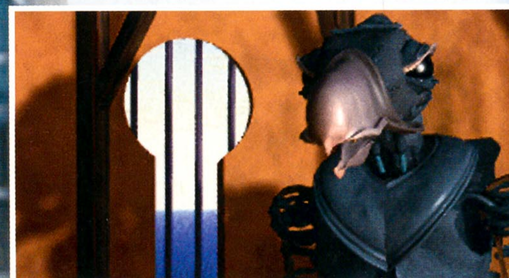
Win 3.1
Win 95

DEJOUEZ LE MAL DANS UN MONDE MÉCANIQUE SURNATUREL !


Vous êtes le seul espoir dans ce monde étrange et désolé !


Percez le secret de mécanismes complexes


Transportez-vous dans cet univers parallèle


Rencontrez toutes sortes de personnages fascinants

LIGHTHOUSE
THE DARK BEING

Découvrez un univers parallèle hanté par une créature maléfique... derrière chaque falaise, au détour de chaque chemin vous guettent les pires trahisons, les dangers les plus déroutants et de redoutables technologies extraterrestres...


SIERRA®

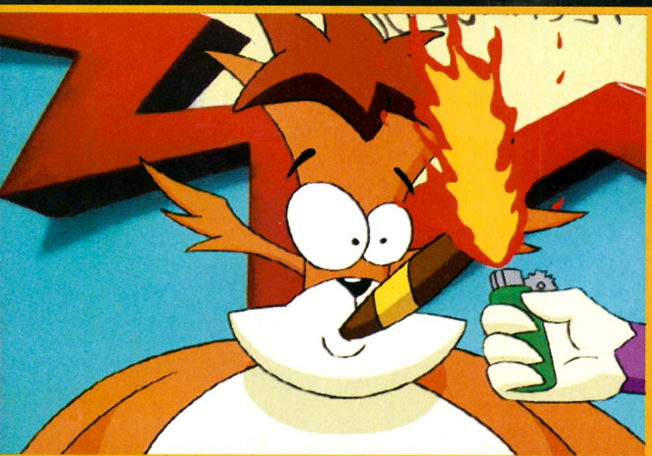
CD-ROM GRATUIT

Retrouvez LIGHTHOUSE dans le catalogue CD des jeux SIERRA
Conformément à la loi informatique et Libertés du 6/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent.
Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
C.P. : .... Ville : ....
Pays : ....
Retournez ce coupon à : COKTEL SIERRA
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-La-Forêt
Cedex

LIGH0707

Attention, ceci est un test qui tente à prouver que les lecteurs de "Joystick" lisent les articles jusqu'au bout lorsqu'il s'agit d'un sujet passionnant. Je dirais donc que Toonstruck est le meilleur jeu d'aventure de 96, voire l'un des cinq plus grands jeux sur PC ; qu'il est génial, passionnant, bien conçu, tiens si je casais le mot SEXE par ici, varié, hilarant, vaste, intense, techniquement parfait, bref que du coup vous ne pourrez pas faire autrement que lire cet article (vu que je suis à court de superlatifs).

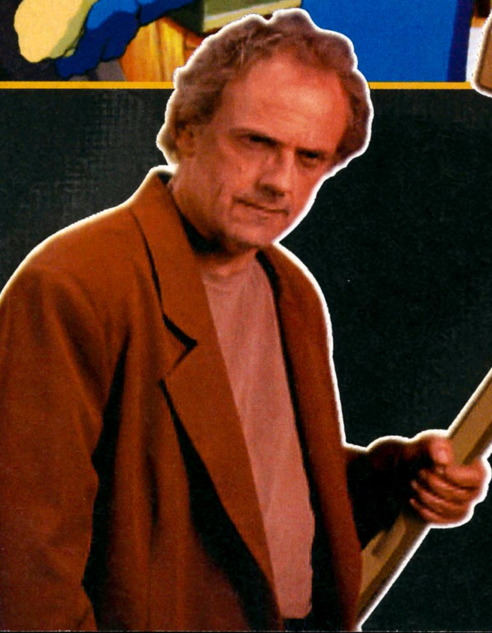


TOONSTRUCK



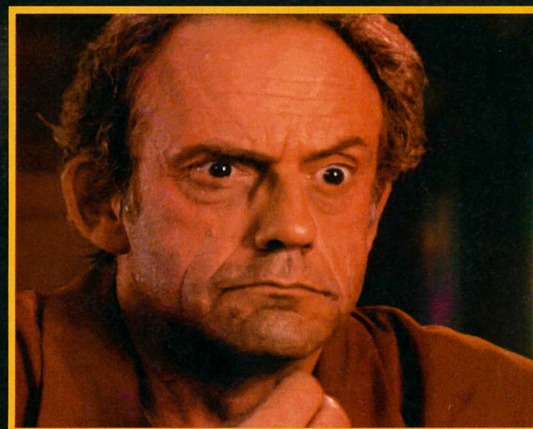


Bon allez, trêve de plaisanterie, lors de ma dernière visite chez Virgin, la découverte de Toonstruck dans le détail et de toutes les techniques utilisées pour le réaliser m'ont réellement mis par terre. Et je pèse mes mots ! Très rapidement, la similitude avec Day of the Tentacle de LucasArts s'est imposée. Il est clair que ce n'est pas une comparaison fortuite : La guerre des Toons, (titre français) fait aussi bien, si ce n'est mieux. Alors paré pour l'ex-plication complète d'un des meilleurs projets de l'industrie PC ? Jeu d'aventure en Super-VGA vous plongeant dans le monde des cartoons, Toonstruck est un peu au jeu vidéo ce que "Roger Rabbit" est au cinéma : un mélange de technique créant un univers imaginaire où se mêlent humains en Full Motion Video et toons en animation 2D. Les effets spéciaux développés spécialement pour l'occasion sont d'ailleurs du niveau de celui du film.

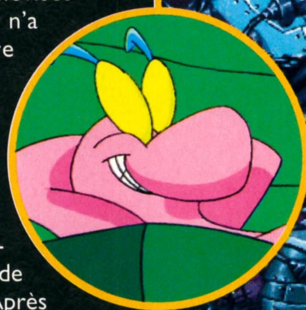


Plus fort que Day of the Tentacle !

Petit quiz rapide : vous connaissez Christopher Lloyd ? Mais si, cet acteur qui jouait le scientifique déjanté de "Retour vers le futur". L'homme capable de faire des grimaces tellement incroyables qu'on les croirait tout droit sorties d'un dessin animé.



Le héros que vous incarnez, Drew Blan, est joué par cet acteur. Dessinateur de cartoon pris au piège dans une société de shows télévisés pour enfant du samedi matin, Drew n'a qu'un seul rêve : monter sa propre série avec tous les personnages créés depuis de nombreuses années en cachette. Par un effet du hasard, et suite à une crise de manque d'imagination aiguë, Drew se retrouve projeté dans le monde de Cutopia, composé uniquement de ses personnages préférés. Il y retrouve son ami de toujours Flux, ainsi que le roi Hugh. Après une brève introduction, le roi lui explique que le comte Nefarious est en train de dévaster le royaume avec une machine transformant les sujets en toons hargneux, mauvais voire même pervers. Ni une ni deux, vous vous proposez de rétablir la situation, en conséquence de quoi le roi vous aidera à retourner dans le monde réel. Et c'est là que le scénario dérape complètement, les scénaristes n'ayant aucune envie de faire de ce jeu un conte pour enfants. Tout ira de travers, et de rebondissement en rebondissement finira par dégénérer. Mais je ne vous en dirai pas plus, de façon à ne pas gâcher votre plaisir.





Parlons un peu du jeu en lui-même.

Commencé en 1993 en termes de pré-production, le script a commencé à se mettre en place. L'idée de l'équipe était de créer un jeu d'aventure qui regrouperait toutes les meilleures qualités des précédents : scénario riche, dialogues de qualité, graphisme et animations somptueux et surtout un gameplay irréprochable. Sans chercher à être novateur, il s'agissait de proposer un jeu où l'on aurait envie de s'impliquer, de découvrir l'histoire sans pour autant se confronter à des énigmes irréalisables. Bref, LE jeu d'aventure dont on rêve tous ! Facile à dire, mais pas facile à faire. De fil en aiguille, tout s'est compliqué et cela avançait peu. En 94, la récupération du moteur de Kyrandia 3, gentiment offert par Westwood, a relancé la machine et a donné une bonne base aux programmeurs même si aujourd'hui seuls 5 % du code initial sont encore utilisés.

Le meilleur de chaque jeu

Des outils spécifiques pour gérer les animations (séquences cinématiques ou déplacement des personnages) ont vu le jour, de même que différents logiciels pour gérer les différents éléments du décor avec des ombrages en temps réel.



Un logiciel définissant certaines zones de décor permet de calculer automatiquement (en fonction de la couleur assignée) la taille du personnage, sa position par rapport au premier et









Du morphing...

La machine du comte Nefarious transformera les personnages en créatures différentes... voire très différentes. Le joli monde "petite maison dans la prairie" deviendra alors une sorte d'Enfer. Les morphings réalisés pour l'occasion sont incroyablement réussis. C'est ainsi que vous vous transformerez en toon...















dernier plan, ainsi que les ombres : cela devrait grandement faciliter la mise en place du moteur de jeu.

Dans ce souci de perfection, il était aussi indispensable que le jeu puisse être long sans pour autant être trop difficile. David Bishop, le responsable du projet, trouve que "Full Throttle était un jeu excellent, mais beaucoup trop court et donc forcément trop cher. J'ai voulu chercher un équilibre qui satisferait les joueurs expérimentés et ma propre mère simultanément !".

C'est à ce moment-là qu'est venue l'idée d'intégrer le jeu dans un univers cartoon avec des séquences entières de dessins animés. "Faciles d'accès, ces dernières plongent les joueurs dans un univers pour enfant en moins de deux minutes. La différence est que Toonstruck correspond plutôt à de l'humour pour adulte !". Cette volonté de forcer le joueur à s'intéresser au scénario, ne signifie pas pour autant qu'il soit forcé d'assister les bras croisés aux scènes cinématiques. À n'importe quel moment, on peut swapper les écrans, sauvegarder la partie en cours (réellement !), aller d'un endroit à un autre sans attendre que le personnage ait fini de se déplacer... Bref, le jeu est exempt de bugs, et l'interface fonctionne à la perfection.

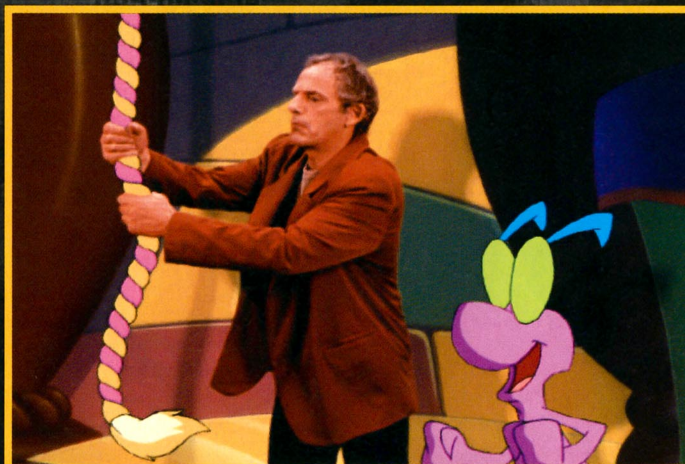


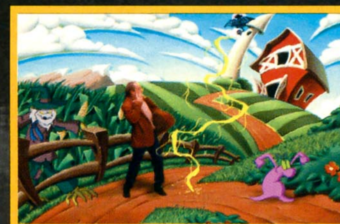
Une interface parfaite

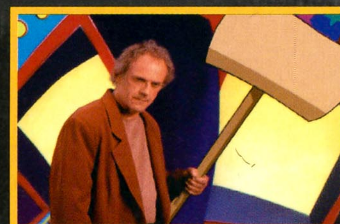
À ce propos, le fait de dire que celle-ci soit inspirée de Day of the Tentacle ou Sam & Max serait un pléonasme ! Elle est complètement pompée et évidemment améliorée (S-VGA et meilleures machines). Vous déplacez un curseur qui se modifie en passant devant les objets avec lesquels vous pouvez interagir. Votre inventaire est symbolisé par une icône en bas de l'écran. Un clic, et hop vous êtes dedans, transvasez des objets, faites des associations, etc. Le système de dialogue est lui aussi étonnamment similaire. Pour chaque personnage avec lequel vous discutez, il s'agira de "briser la glace". Du coup, un dessin d'un bloc de glace s'effritera au fur et à mesure que vous épuiserez les sujets. Impossible donc de louper une info cruciale, sans pour autant s'énerver à essayer toutes les combinaisons. Toutes ces similitudes avec les jeux LucasArts sont de bonne guerre, en fait c'est même logique vu qu'il s'agissait de la meilleure interface de jeu d'aventure.

Mélange 2D et vidéo

Le gros point fort de Toonstruck est qu'il associe habilement la vidéo aux dessins 2D. La difficulté de gérer l'interaction entre les deux n'a pas freiné les graphistes. Vous passerez votre temps à récupérer et utiliser des objets toons dans la plus grande simplicité et surtout avec beaucoup de réalisme (poids des objets, ombrages de la vidéo et des dessins se mélangeant, etc). Cette précision donne au jeu le petit "plus" qui fait vraiment la différence !













À tout ceci s'ajoute le fait que l'on ne puisse pas mourir, qu'aucune action ne soit immuable, qu'aucune énigme ne soit basée sur des idées invraisemblables ou sur des actions à refaire vingt fois de suite avant de réussir ; et tout ça pour comprendre définitivement que Toonstruck est un jeu exceptionnel, réalisé par des joueurs qui ont tout compris et qui ont voulu s'adresser à des joueurs qui veulent tout comprendre !

Bien sûr, ces éléments ne suffisaient pas. Il était d'une part indispensable de laisser une grande place à l'humour (et Dieu Des Autres sait qu'il est vraiment à se tordre, bourré de références obscures, bref limite Simpsons), ainsi qu'à la qualité graphique. Pour ce faire, chacun des 52 personnages a été très travaillé pour devenir aussi typé que possible, sans pour autant reprendre des clichés éculés. L'idée étant de créer un type graphique nouveau, frais et très marqué.

Paf, schboink, blam, pouik... du cartoon quoi!

Du coup, les 230 personnes de l'équipe ont bossé pour faire en sorte que tout soit beau et animé en permanence à l'écran. Les quelque 11 000 animations 2D réalisées pour l'occasion (et qui fonctionnent très bien sur un 486 avec un CD-Rom double vitesse) sont vraiment bidonnantes, et donnent l'impression qu'il se passe toujours quelque chose. D'ailleurs ce n'est pas une impression, car dans un simple écran de jeu il y a parfois simultanément plus de 15 anims. On obtient 15 images par seconde minimum sur les machines les plus lentes, grâce au logiciel de compression propriétaire développé pour l'occasion.

En ce qui concerne la bande-son, Virgin a racheté plusieurs centaines d'extraits pour conserver les meilleurs dans le jeu. Un fading permettra aux morceaux de s'enchaîner en douceur d'un décor à un autre, un peu comme le système I-Muse de LucasArts (finalement, on va finir par se demander qui a fait le jeu...). Associés bien évidemment à des bruitages du genre schboink, blam, pouik...bref du cartoon quoi. Il est possible d'afficher les dialogues à l'écran (toujours comme dans les jeux Lucas avec une couleur par personnage), mais tout est entièrement en dialogue synchronisé. Les voix américaines sont d'ailleurs parmi les meilleures du genre (voix des Disney ou des Simpsons entre autres). Et puisqu'un jeu aussi incroyable se doit de toucher le grand public, tout sera intégralement traduit, doublé et redessiné pour la version française. Art of Words (ayant assuré aussi la traduction de Sam & Max, un vrai casse-tête en l'occurrence) se chargera de la traduction, ce qui devrait nous garantir des jeux de mots non dénués d'intensité.



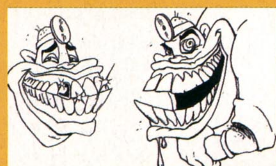




... à l'animation "classique"

Associé aux techniques ultra-modernes des Silicon Graphics, une grosse partie du travail d'animation a été réalisée de façon "classique". On dessine au crayon sur une feuille blanche les mouvements du personnage et on filme image par image les dessins. Pour la colorisation et la gestion des animations du jeu, les vieux logiciels Deluxe Paint et Autodesk Animator ont été utilisés. Comme quoi ce n'est pas la machine ou l'outil qui fait tout, mais bel et bien la créativité des hommes.











Il reste évidemment beaucoup à dire sur le sujet, mais une preview dès le prochain numéro permettra d'en savoir plus long. Je ne peux toutefois pas conclure cet article sans vous préciser que le jeu tient sur trois CD (on ne les changera qu'une seule fois d'ailleurs) ; que les comparaisons avec certains jeux Lucas sont au nombre de six dans cet article ; et que c'est avec une grande impatience que personnellement je vais attendre sa sortie. En tout cas, j'espère vous avoir convaincu que Toonstruck sera vraiment l'un des produits majeurs de cette fin d'année. Dans le cas contraire, écrivez-moi, je commencerai votre psychanalyse...

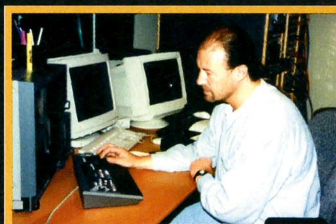


La magie du montage

Au vu du grand nombre de séquences cinématiques à réaliser, la régie vidéo et graphique du projet a inventé une nouvelle technique d'incrustation vidéo. Plutôt que de faire jouer les acteurs sur fond bleu ou vert, puis de sélectionner image par image cette couleur et de la détourer (opération très longue, pénible et surtout pas très précise), ils ont créé un logiciel pour Silicon permettant de calculer la différence entre la scène "vide" et "pleine". En somme, une image est filmée avec les bons éclairages, mais sans les acteurs. Ensuite, on filme la séquence. Dès lors, on introduit les données, et l'ordinateur calcule la différence. Résultat : on obtient un détourage parfait de l'acteur et aussi de son ombre ! Et les peintures très coûteuses (environ 10 000 francs le m2 !) pour ce genre d'opération deviennent désuètes car n'importe quelle couleur réfléchissante fait l'affaire. Ingénieux et vraiment efficace ! Comme quoi il n'est pas toujours nécessaire de s'appeler ILM pour réaliser des effets spéciaux de grande qualité.












Une équipe de 230 personnes

En comptant les sociétés d'animation extérieures à Virgin (comme Rainbow), le projet aura regroupé 230 personnes. C'est sans aucun doute un record dans le genre. Le pire, c'est qu'ils sont tous aussi dingues et passionnés les uns que les autres.

Quelques chiffres

3 CD • 6 mini-jeux • 15 images par seconde 30 séquences vidéo • 50 heures de jeu (30 minimum) • 52 personnages originaux • 78 lieux à visiter • 80 puzzles à résoudre • 90 minutes de dessin animé • 120 objets à récupérer • 210 musiques • 230 personnes dans l'équipe pendant deux ans et demi • 4 000 animations de décors • 11 000 animations de personnages • 22 000 lignes de dialogues • 54 000 images pour les dessins animés. • Et encore, je ne vous parle pas du prix !

reportage

Dark



Earth

Je ne m'en sortirai jamais. C'est clair. Chaque mois, je prends mon petit sac, mon petit carnet, mon petit stylo, et je cavale tout joyeux à la rencontre d'une équipe de développement, plein d'espoir et d'entrain, en espérant tomber sur des jeux "sympa".

Le mois dernier, souvenez-vous, nous avions fait un saut ensemble chez Bullfrog, et nous en sommes revenus plutôt secoués tant les jeux étaient prometteurs : l'avenir était sombre, nous allions encore passer notre temps enfermés à jouer à des jeux d'enfer.

Et paf, voilà que ça recommence ce mois-ci, avec Dark Earth. De retour d'une visite commando chez Mindscape Bordeaux (voir CD), j'ai une fois de plus perdu le sommeil tant je suis impatient de mettre la main sur une version finale de Dark Earth.

J'aime faire partager mes petits malheurs, aussi je vous invite à jeter un œil sur les pages qui suivent. Attention, ça fait mal !

Seb

Dark Earth







De retour du salon E3 de Los Angeles (cf. "Joystick" n° 72), mes copains les chefs de "Joystick" m'ont parlé de pas mal de jeux. Ils s'emportaient, s'enflammaient pour tel ou tel soft à venir, faisaient des grands gestes à faire pâlir le plus rital des Italiens, et essayaient de nous convaincre que nous ne pourrions plus jamais vivre comme avant quand leurs nouveaux jeux fétiches sortiraient. Parmi les titres qui revenaient tout le temps, et qui allumaient méchamment leurs yeux surexcités d'impatience, Dark Earth figurait facilement dans le trio de tête. Même qu'on vous en a parlé très brièvement le mois dernier, d'ailleurs ; dans le reportage sur l'E3, justement.

Tant d'enthousiasme de mes collègues "journaleux des jeux" (expression copyrightée par Jean-Pierre Tomasso) méritait qu'on se penche plus amplement sur ce jeu au fumet apparemment si prometteur. Allez zou ! un petit coup de train direction Mindscape Bordeaux pour discuter du soft directement avec les intéressés, ceux qui bossent dessus depuis près de deux ans maintenant. Les coyotes qui se cachaient sous le nom d'Atreid avant, vous vous souvenez ? La boîte a sérieusement enflé, je vous le dis. Ils sont tout pleins maintenant, avec une sacrée concentration de talent au mètre carré, laissez-moi vous le dire. Dark Earth n'est qu'un des titres qu'ils développent en ce moment, mais les autres sont encore trop top secret pour les dévoiler maintenant dans les pages de "Joystick". Allons-y.

Y fait sombre ici

En 2054 de notre ère, la planète Terre s'en prend plein la tronche. Mais plein de chez plein. Des tas et des tas de météorites ne trouvent pas mieux que de s'écrabouiller à la surface de notre belle boule bleutée, provoquant catastrophes et cataclysmes en tout genre. Résultat des courses, le ciel est couvert en permanence d'une saleté de couche noire qui bouche presque totalement les rayons bienfaiteurs du soleil. Le monde a définitivement changé, les populations mutent, des monstres hideux font leur apparition ; bref, c'est le bordel et tout va mal.

De-ci de-là, malgré tout, des trouées lumineuses arrivent jusqu'au sol terrien. Les survivants construisent alors des cités appelées Stallites, véritables refuges où chaleur et vie sont au rendez-vous. Une nouvelle ferveur religieuse se met rapidement en place, à la gloire du dieu Soleil.

Parallèlement à ce développement théologique, des tâtonnements technologiques se font sentir. Les habitants de ce qu'on appelle maintenant Terre Sombre (Dark Earth, littéralement) se creusent la tête pour essayer de comprendre à quoi peuvent bien servir certaines machines qu'ils ont découvertes, vestiges du passé d'avant la catastrophe.

Une communauté scientifique étrange apparaît, des inventeurs cinglés, des bricoleurs fous qui passent leur temps à trafiquer toutes ces machines pour leur trouver des fonctions et les adapter à leur monde.

Pendant que les Illuminés, fous du dieu Soleil, ne cessent d'annoncer des tas de malheurs et de faire la morale à tout le monde, les Marcheurs, les nouveaux aventuriers, arpentent la terre sombre en quête de savoir, d'indices sur la Vie d'avant, sur les raisons du cataclysme, peu satisfaits des explications des religieux qui ne parlent que de colère et de punition divine.

S'asseoir avant d'ouvrir les yeux

C'est important. De s'asseoir. Avant d'ouvrir les yeux et de regarder Dark Earth. C'est important d'être bien installé et un minimum préparé psychologiquement, sinon, forcément, on risque de se retrouver par terre, pris par surprise, bousculé par la grosse claque impressionnante qui vous tombe sur le coin de la tronche. Parce que Dark Earth a largement de quoi faire pousser des cris admiratifs. Mince, c'est beau ! Nom de Dieu, c'est très beau, même. Ça rigole pas. Voilà un jeu d'aventure/action qui promet.

Les décors sont d'une finesse, d'une précision et d'une finition soufflante. Le design est d'un bon goût et d'une richesse étonnante. Superbe melting pot aux effets futuristes, Moyen Age joyeusement saupoudré de folie à la Jules Verne avec des machines bizarres dans tous les sens.







Ces décors sont pré-calculés et affichés sous divers angles selon la position et les mouvements des personnages qui, eux, sont calculés en temps réel. Ces derniers sont tellement beaux, qu'on se laisse aller à les croire pré-calculés également, de temps en temps. Dark Earth ayant pour thème principal les ténèbres et la lumière, il se devait d'avoir des éclairages d'exception, des effets de lumières. Là aussi, c'est tout bonnement excellent, et les personnages projettent les ombres les plus réalistes et précises qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu vidéo.

Et tiens, je ne vous parle pas de la richesse des textures qui habillent murs, objets et personnages. Je ne vous en parle pas, allez. Laissez traîner vos yeux sur les photos qui accompagnent ses pages, ou faites un tour sur le CD-Rom "Joystick" pour vous faire une idée, pour constater à quel point là aussi monsieur Super-Qualité et sont pote Bon-Goût sont au rendez-vous.

Et les animations des personnages alors? Mince, là aussi ça fait mal. Les mouvements sont fluides et réalistes, et les personnages ne font pas "cheveu au milieu de la soupe" quand ils se promènent dans les décors. Ils collent parfaitement avec ces derniers, s'intègrent sans heurts. C'était d'ailleurs une des préoccupations principales de nos coyotes de Mindscape Bordeaux. Objectif pleinement atteint.

Le monde de Dark Earth n'est pas de tout repos, et sans rentrer dans les détails du scénario très riche du jeu, sachez que les combats sont monnaie courante. Et là aussi les personnages savent le faire, les nombreuses animations vouées à la baston sont superbe également. Et pas seulement à mains nues, je vous le dis. Dark Earth alliant magnifiquement jeu d'arcade/aventure et même jeux de baston, tiens.

L'aventure elle-même n'est pas bêtement linéaire. Les actions du joueur ont une influence primordiale sur les événements qui se déroulent dans le jeu, et le personnage a une liberté totale de mouvement ; il pourra par conséquent exécuter ses actions dans l'ordre souhaité, suivant sa logique à lui, suivant ses découvertes. Les personnages dirigés par l'ordinateur ont eux aussi leur vie et leurs actions propres, qui ne dépendent pas uniquement de celles du joueur, comme c'est souvent le cas dans les jeux. Un exemple : vous suivez un personnage dans une pièce. Il arrive en bout d'écran, et passe dans une autre pièce. Suivant le temps que vous mettrez à passer dans cette autre pièce et à le suivre, il n'aura pas parcouru la même distance. Peut-être même aura-t-il disparu dans un passage ou déclenché un mécanisme si vous avez trop traîné. Combien de jeu ne respectent pas cet élément réaliste, hum ? Combien de pseudo-jeux d'aventure auraient placé le personnage suivi toujours au même endroit quand vous le rejoignez dans une pièce, suivant un script glacial et figé ? Des tonnes.



On peut être fier

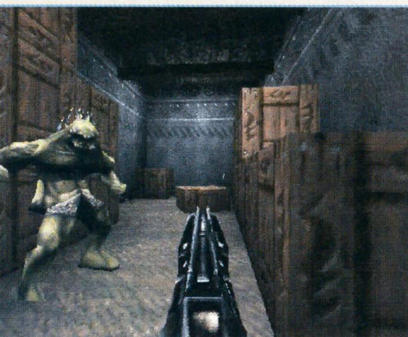
Un peu de chauvinisme, tiens. Parce que, nom de Dieu, Bordeaux n'est pas en pleine Silicon Valley. Pas de "rican land" ici. Mindscape Bordeaux c'est une équipe française, môssieur. Une vraie. Et l'équipe de Nicolas Gaume (grand chef nain de jardin que je vous invite vivement à découvrir sur notre CD, ainsi que tous ses joyeux compagnons qui bossent comme des dingues sur Dark Earth) a suffisamment de talent pour faire pâlir tous les jaloux de la Terre. À "Joystick", on a toujours eu un petit faible – ne nous le cachons pas – pour les jeux sortis de leurs cerveaux torturés – depuis Atreid – et maintenant sous leur nom mindscapeux-bordeleux . Nous aimions leur approche unique, leur charmante folie douce, et l'absence totale de prétention vaniteuse qui traîne parfois dans les bouches d'équipes qui pètent plus haut que leurs culs. Mais là, en plus, avec Dark Earth, nos Bordelais tiennent un soft de grande classe. Un jeu qui les propulse parmi les plus grands de ce milieu. À tous les niveaux : richesse et réflexion du scénario, design, graphisme et animation, musiques et bruitages, et niveau technique de la réalisation.

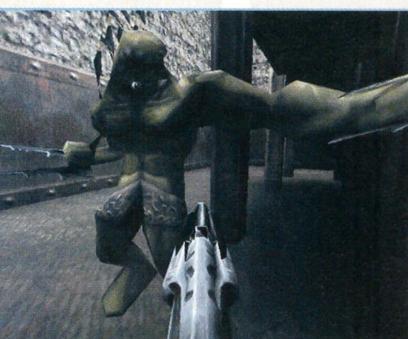
Ça fait plaisir de voir une équipe en laquelle nous avons toujours cru et qui confirme aussi brillamment. Il ne nous reste plus qu'à attendre patiemment la sortie de Dark Earth. Patiemment, si c'est possible.

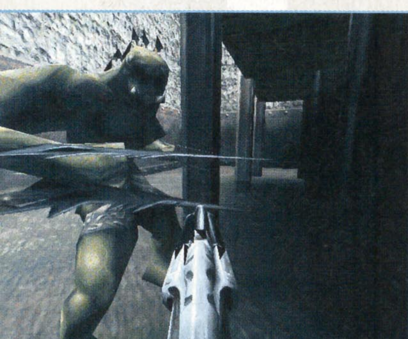
SUR PC CD-ROM (WINDOWS 95), ET POWERMAC CD-ROM SORTIE PRÉVUE: DÉBUT 97

STÉPHANE QUENTIN, MATHILDE REMY (TECHNIQUE), COOLI (JEUX)

LA TECHNOLOGIE MMX







Unreal d'Epic Megagames sera avec POD le jeu de course futuriste d'Ubi Soft, l'un des premiers jeu utilisant les capacités du MMX.

Avec la technologie MMX, Intel transforme un vulgaire processeur Pentium en Pentium multimédia. "Optimisation de la plus grande importance", qu'ils nous disent. Mais nous autres joueurs sommes assez bien placés pour savoir que l'investissement en matériel est un gouffre sans fond. Entre les développeurs qui se jettent systématiquement sur les dernières super-méga technologies et la difficulté de nos porte-monnaie à suivre la cadence, nous avons appris à réfléchir et à choisir. Et voilà qu'Intel nous propose sa solution miracle : un processeur qui joue aussi les rôles de carte son, modem, carte vidéo (ou presque) et carte vidéo MPEG. Avantages : le prix et la rapidité. Vous y croyez, vous ?

Les petits gars d'Intel ont procédé de façon assez simple : en collaboration avec des développeurs, ils ont étudié les applications multimédia les plus usitées pour regarder ce qu'elles utilisaient comme codes. Et ô miracle, ils se sont rendus compte qu'elles possédaient énormément de caractéristiques identiques, telles que :

- Des groupes de données de nombres entiers (par exemple un pixel de 8 bits ou un échantillon audio de 16 bits),
- Des petites boucles toujours répétées,
- Une multitude d'additions et de multiplications,
- Des algorithmes très gourmands en temps-machine,
- De nombreuses routines similaires.

Tous ces calculs ne représentaient guère plus de 10 % du code des applications, mais monopolisaient 60 % de leur temps d'exécution.

Il ne restait plus à Intel qu'à les précâbler pour les intégrer à un processeur. C'est ainsi qu'est née la technologie MMX, qui s'articule autour de 4 points clé :

- La technique SIMD (Single Instruction Multiple Data) qui permet le traitement parallèle des données,
- Un jeu de 57 nouvelles instructions, spécifiques aux applications multimédia telles que le son, la vidéo, la 3D et les communications,
- 4 nouveaux types de données, auxquels s'ajoutent – cerise sur le gâteau – 8 nouveaux registres 64 bits destinés aux commandes MMX.

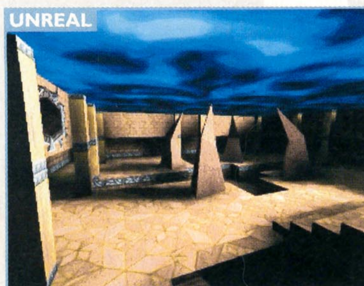
Intégrée à un processeur Pentium, cette technologie permet une augmentation des performances de 40 à 400 % selon les applications. Soyons honnêtes, c'est une bonne idée. C'est même une tellement bonne idée, qu'on se demande pourquoi ils ne l'ont pas eue plus tôt.

Le premier problème de l'histoire vient de là : la technologie MMX n'a rien de révolutionnaire. Sur un plan purement technologique, c'est même carrément un retour en arrière ! Explication : une des améliorations majeures des Pentium a été le gain de puissance dû à l'utilisation des virgules flottantes. Or les applications multimédia font principalement appel à des nombres entiers, ce qui signifie que la technologie MMX aurait pu être intégrée aux processeurs centraux dès nos bons vieux 486, et avec quel bonheur ! On est donc en droit de se demander pourquoi Intel s'est réveillé aussi tard, d'autant que cette intégration a été réalisée voilà environ deux ans chez Sun. Leur technologie VIP pour Spark Stations est d'ailleurs autrement plus puissante que le MMX. Nous y reviendrons.

En un temps record – quelque deux ans et demi – Intel nous a fait passer de 60 à 200 MHz. Résultat, les Pentium ont traité de plus en plus vite de plus en plus d'opérations. Mais depuis le 166, voilà qu'un nouveau problème a pointé son nez : les bus PCI, qui tournent au mieux à 66 MHz, n'arrivent plus à suivre le rythme. D'où l'importance prise par la mémoire cache, pour faire tampon avant répartition des données en direction des différents bus et nappes. Le seul problème, c'est que la mémoire cache n'est pas ce qu'il y a de meilleur marché dans un PC, et de loin. S'il faut aujourd'hui prévoir 512 Ko de cache pour un 166, ça n'est déjà plus suffisant quand on passe au 200. Bref, tout ceci ne prend pas vraiment le chemin de la démocratisation du PC. De plus, un Pentium 300 ne se satisferait plus d'une énorme quantité de cache et rendrait carrément obsolète l'architecture actuelle des PC. Au lieu de poursuivre dans l'augmentation des fréquences d'horloge, Intel a donc choisi la carte de l'intégration, de "la prédiction de branchements". À la clé, Intel s'offre le double luxe d'offrir une nouvelle alternative à sa cible habituelle de consommateurs, en même temps qu'il s'ouvre le marché du grand public.

Pour nous autres joueurs, quel en est donc le bénéfice ? La possibilité de bazarder carte son 32 bits, carte accélératrice 3D, carte vidéo MPEG2 et modem 28.8 ? Que nenni ! Le Pentium MMX n'intègre que du son 16 bits, de la vidéo MPEG1, une compression des données permettant des transmissions entre 9 600 et 14 400 bauds, un affichage en 65 000 couleurs et des facilités pour le déplacement des polygones. C'est génial pour une configuration multimédia d'entrée de gamme à prix abordable, pour la miniaturisation des portables, ou encore pour les futures machines communicantes (les fameux NC : Network Computers). Mais les jeux réclament d'autres capacités, et un P55C seul ne fera jamais tourner les derniers jeux 3D. Et nous connaissons les fautifs : dès qu'on laisse entrevoir à nos chers développeurs une petite possibilité de faire encore plus beau, encore plus rapide, encore plus fou, ils se jettent dessus comme la vérole sur le bas-clergé.

Toute la partie actuellement supportée par les périphériques et qui va être prise en charge par le MMX sera évidemment traitée beaucoup plus rapidement. De plus, les bus seront beaucoup moins sollicités, ce qui permettra peut-être même à Intel de pousser les fréquences d'horloge au delà du 200 MHz. Mais le jeu le plus beau du monde n'est pas forcément celui qui nous apportera le plus de plaisir : est-il encore besoin de rappeler qu'avec son graphisme basique en VGA, c'est Command & Conquer qui a terminé l'année 95 en tête des ventes mondiales ? Et si développer pour le MMX signifie s'ouvrir de nouveaux horizons et se créer une vitrine technologique, on peut également se demander qui va condescendre à développer pour les plus petites configurations.





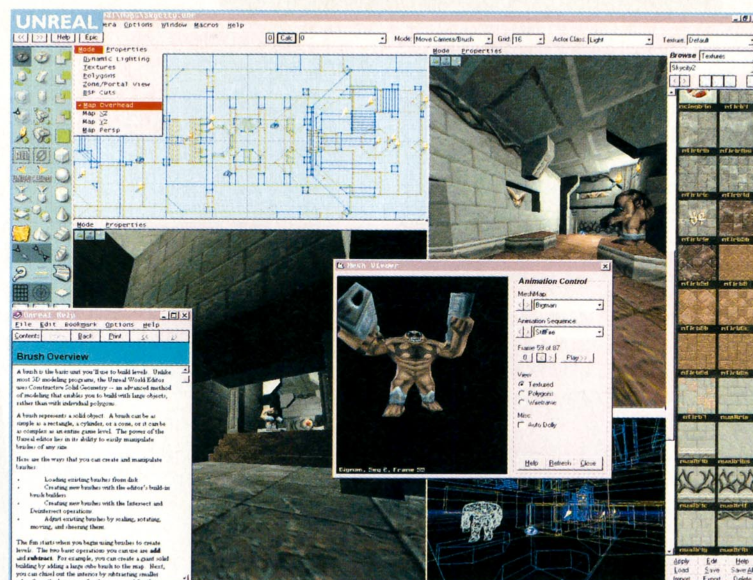






P55C, le Pentium Multimédia

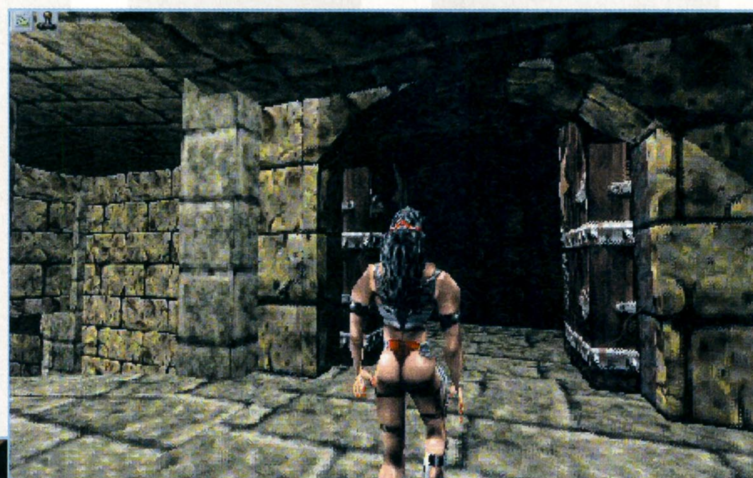
De la même façon que "P54C" est le nom de code de la dernière génération de Pentium (ceux qui tournent à 3,3 volts), P55C désigne la gamme de processeurs Pentium MMX ou Pentium multimédia (sans précision de fréquence). Compatibles avec tous les logiciels actuels, les P55C n'offriront un accroissement de performances que pour les applications qui tourneront sous Windows 95 et auront été développées spécifiquement pour cette technologie. Les premiers P55C sortiront à la fin de l'année, et la distribution de masse débutera dès le premier trimestre 97. La logique voudrait que le Pentium 166, qui tourne aujourd'hui aux alentours de 3 500 francs, tombe alors entre 1 500 et 2 000 francs, ce qui ferait sortir le Pentium MMX entre 2 500 et 3 000 francs. Le prototype de Pentium MMX sur lequel travaillent actuellement les développeurs est cadencé à 150 MHz. Il est donc probable que les futurs Pentium multimédia tourneront au moins à cette fréquence (ne serait-ce que pour des raisons de chaînes de montage en activité) et nécessiteront des sockets de type 7. De plus, le passage au 64 bits nous vaudra sans doute rapidement l'arrivée de slots 128 bits pour la RAM (comme la DIMM des Macintosh), qui remplaceraient avantageusement notre SIMM 64 bits. Enfin, ce sera peut-être l'occasion de remplacer tous nos ports série et parallèles par l'USB (Universal Serial Bus), qui permettra de connecter jusqu'à 127 périphériques avec un taux de transfert de 12 mégas/s.



Avec le MMX, Intel donne l'apparence d'avoir abandonné une certaine forme de surenchère, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Mais la solution miracle n'est pas encore trouvée, et il est un peu trop tôt pour rêver. Le MMX ressemble plutôt à une solution intermédiaire sur la route, qui nous mène à long terme vers le Pentium pro (cf. la prochaine release de Windows 95 qui tend vers Windows NT, tandis que NT 4.0 s'offre l'interface de Windows 95), voire le Pentium pro MMX (nom de code : Klamath). À court terme, c'est surtout une réponse aux excellentes performances d'AMD et surtout de Cyrix, dont le 6X86 P166+ cadencé à 133 MHz égale largement un Pentium 166. Destiné à devenir le nouveau standard du multimédia familial – il sera également intégré aux processeurs Cyrix et AMD dès l'été 1997 – le MMX, comme tout matériel, ne fera ses preuves définitives qu'avec les logiciels qui auront été développés pour lui.

UNREAL

Unreal, un des prochains softs d'Epic MegaGames, est à classer entre Prey et Quake. D'après ses caractéristiques (sous 95 avec DirectX, exploitant le MMX et en 640*480, gestion des lumières temps réel et en vraie 3D), Unreal peut créer la surprise lors de sa sortie (en tout cas, nous on y croit !). Le jeu, bien que ce point ne soit pas sûr, devrait inclure UnreaIEd, un éditeur de niveaux comprenant quelque 300 textures 24 bits conçues avec FDP. Sachez que le soft est prévu début 97, mais des rumeurs persistantes évoquent le mois de novembre. En effet, il y a fort à parier qu'Intel fasse pression pour que le soft soit disponible lors du lancement du MMX, histoire de mettre en valeur sa technologie.







Cliff Bleszinski, le designer d'Unreal

Joy : Quelle est l'histoire principale d'Unreal ?

Cliff : Le joueur y incarne une femme prisonnière, qui vient de s'écraser sur une planète alien dont l'histoire tout entière, la religion et la philosophie sont basées à partir d'un précieux minerai. Une race de prédateurs extraterrestres appelés les Skaarj (prononcez "Scar") vient également de débarquer et sème le chaos. Votre crash est le seul espoir des Nali, les "bons aliens" peuplant la planète, pour préserver leur religion et leur histoire. À vous de rétablir l'harmonie et de devenir une femme libre.

Joy : Où en êtes-vous dans le développement d'Unreal ?

Chris : Le développement du jeu a débuté il y a trois ans, et James Schmalz (un autre designer) avait d'abord pensé faire un jeu de Mechs. Nous travaillons à 12 personnes pour l'instant, ce qui est beaucoup pour un projet Epic. Actuellement, nous peaufinons le game-play ; notre éditeur de niveaux est pratiquement terminé, et nous espérons sortir le soft pour le premier quart de l'année 97 au pire mais cela peut encore changer.

Joy : Quelle sera la spécificité d'Unreal par rapport aux autres Doom-like ?

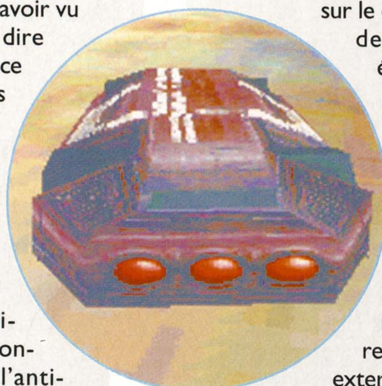
Chris : Unreal bénéficiera d'un monde interconnecté. Vous pourrez aller du Château A au Temple B à travers des collines, avec très peu de transitions. Les combats avec les créatures seront plus volontiers du style cinématographique que basique. Les joueurs pourront également contrôler des monstres en utilisant le minerai magique (le Tarydium) qui se trouve sur la planète ; mais je ne peux pas donner plus de détails pour l'instant. Autre point, il n'y aura pas de Clés et de Portes dans le jeu. Nous détestons tous les énigmes Clés-Portes et intégrerons des choses plus créatives comme des dalles, des pièges, des murs qui s'effondrent, etc.

Joy : Finalement, que penses-tu du MMX ?

Chris : Le MMX, ça tue ! Cela permet de traiter quatre fois plus de données avec la même vitesse. Nous pouvons alors avoir un graphisme 24 bits (16,8 millions de couleurs) en 640*480.

POD

Développé en interne chez Ubi, Pod est sans aucun doute un des reflets de la philosophie du groupe : se focaliser sur les nouvelles technologies. Rayman était l'un des premiers jeux disponibles lors de la sortie de la PlayStation en France, il en sera de même pour POD et le MMX. En effet, le soft fera l'objet d'opérations de bundle avec les nouveaux ordinateurs MMX. Tant mieux, car pour l'avoir vu tourner on peut dire que le soft s'annonce sous les meilleurs auspices.

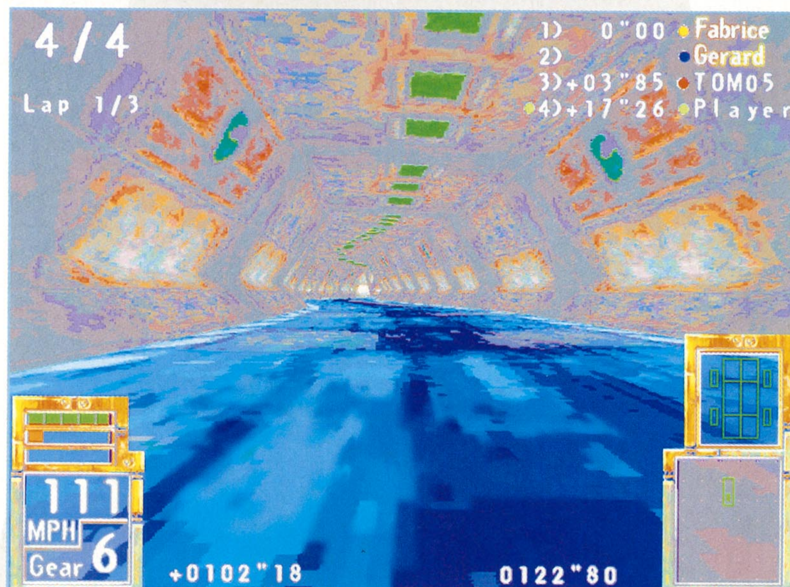


D'abord par ses caractéristiques : 640*480, 3D temps réel en 65 000 couleurs avec du 30 images/seconde et utilisation des fonctionnalités (comme l'anti-aliasing) de la vague des cartes accélératrices 3D à venir (Power VR, 3DFx, etc.). Mais aussi par le jeu en lui-même. On pourra s'affronter jusqu'à huit en réseau tout au long de 16 circuits (dont 4 cachés), mais aussi via modem et null-modem. Il sera également permis de jouer à deux sur le même ordinateur avec écran splitté, ou dans ce même mode à quatre avec deux ordinateurs. Autre point fort, POD est un système ouvert. Comprenez qu'il sera possible de télécharger gratuitement sur le Net d'autres véhicules et d'autres circuits. Vous pourrez aussi comparer vos high-scores avec les meilleurs. La différence étant qu'ici, vous pourrez "virtuellement" lutter contre eux grâce au "ghost mode". Concrètement, vous enregistrez votre partie, la déposez sur le site d'Ubi ; et n'importe qui peut dès lors la télécharger. Parmi les options plus classiques : le jeu offre trois niveaux de difficultés (qui influeront sur le degré d'intelligence des adversaires, et également sur les dégâts des véhicules), huit véhicules (avec cinq paramètres ajustables), le choix des vitesses (automatiques ou manuelles), et différents niveaux de vue externe. Au final, si l'on ajoute que les circuits recèlent des raccourcis cachés et s'annoncent avec du relief (on voit alors sa bagnole décoller), on peut facilement penser que POD sera pour les fans de courses version "arcade" l'un des grands produits de cette fin d'année. Il en a largement le potentiel. Pour ma part, s'ils ajoutent un outil de "customization" des "caisses" où l'on peut ajouter ses propres textures, je me convertis illico.





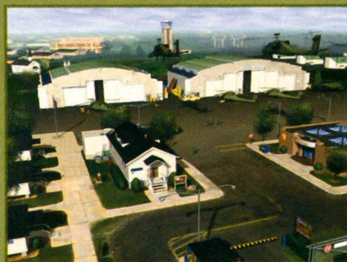
L'équipe de Pod au grand complet (enfin, presque !).





L'HÉLICOPTÈRE AH-64D LONGBOW SURPRIS PAR UN CHAR ENNEMI

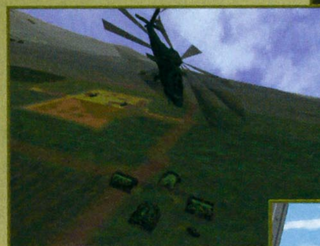




AH-64 associe avec succès le fruit de 40 ans de programmation et un siècle de connaissance encyclopédique du groupe Jane's dans le domaine militaire. Ce jeu a été testé par les pilotes de combat de l'armée américaine.



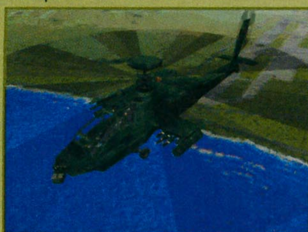




Les nombreuses informations détaillées fournies par Jane's Information Group ont permis le création de dynamiques de vol d'une précision à vous couper le souffle.

Parcourez 20 000 km² de paysages en 3D et en texture plaquée réalisés à l'aide de véritables cartes numérisées de l'Institut Américain de Géologie, l'USGS. Réalisme garanti !







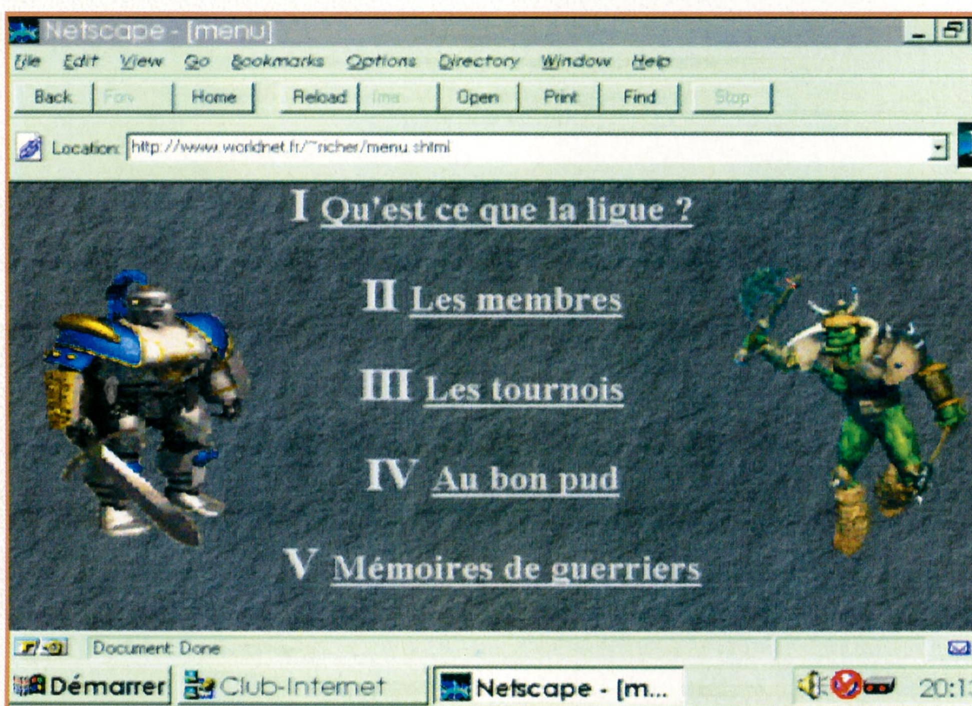


Le tout dernier projet d'Andy Hollis, le maître en matière de simulateur de vol (créateur de Gunship et de F-15 Strike Eagle)

Avec l'arrivée de Kali 95, c'est désormais le jeu en réseau pour tous qui s'ouvre sur le Net.

Kali 95

Les prémices d'une révolution



Le plaisir de jouer en réseau d'un bout a l'autre du monde entre passionnés.

À 30 ans, Jay Cotton, l'un des pères fondateurs de Kali, s'est forgé une réputation en béton auprès des accros du Net. Pour cet administrateur de réseau de l'Université vétérinaire de Géorgie, tout a commencé par une rencontre avec Doom.

Il découvre TCPsetup, programme qui permet de jouer sur le Net, du moins en théorie : Jay explique qu'il fallait en moyenne deux heures pour que tout le monde soit connecté correctement. Qu'importe, la passion l'emporte.

Il maintient une liste des e-mails de ses adversaires, de leur IP et organise des parties. Son nom se retrouve mentionné dans l'Hank Luekert's Official Doom FAQ, et finalement arrive la rencontre avec Scott Coleman. Ils discutent ensemble de l'austérité de TCPsetup, de ce qu'ils aimeraient bien voir implémenté dans une prochaine version (un écran de dialogue similaire à IRC, un directory des joueurs connectés)... Enfin, les deux compères décident de voir ce qui est réalisable et développent leur propre version de TCPsetup. Le 23 septembre 94, iDoom v1.0 voit le jour. Le programme n'apporte qu'une seule amélioration, mais elle est de taille : il offre la possibilité


Kali, programme résident qui émule le protocole IPX, est disponible en version démo (shareware) limitée à 15 minutes.

pour un des joueurs d'agir en tant que serveur. Ceux qui veulent s'y connecter n'ont donc plus qu'à rentrer l'IP de celui-ci pour faire un deathmatch.

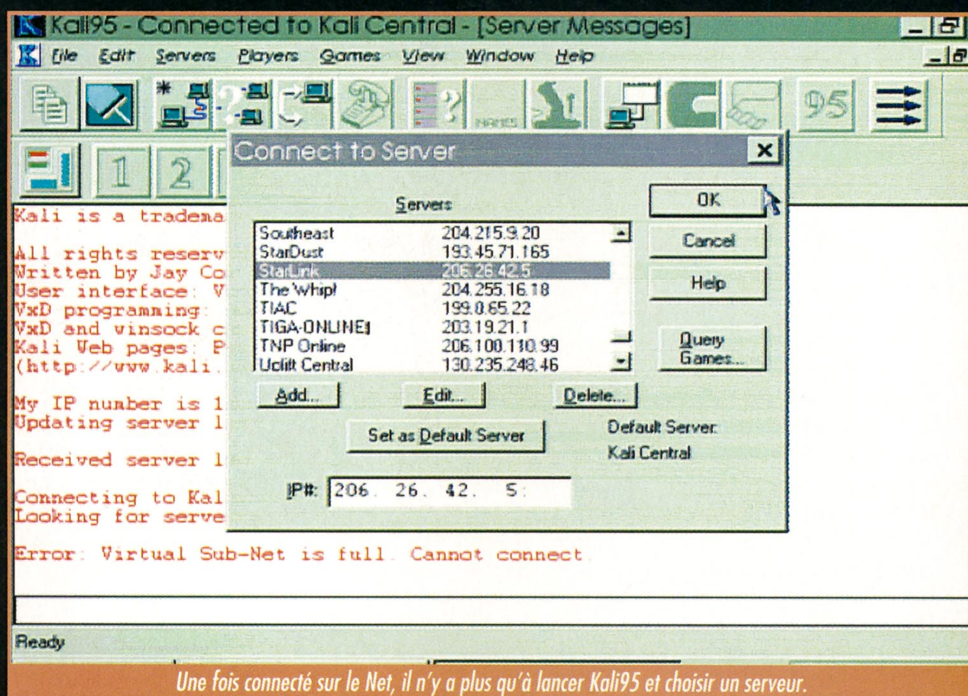
Avec la version 1.1 en octobre, l'écran de dialogue apparaît. L'idée de monter un Tracker (un site) où tous ceux qui sont prêts à jouer pourraient se rencontrer prend forme. Le 23 octobre, le premier est mis en service et les utilisateurs d'iDoom v1.1Wb savent désormais où trouver d'autres adversaires. On débugge et améliore le programme dans les mois qui suivent. Avec l'arrivée d'Heretic, on change le nom : ce sera désormais iFrag.

Le 15 mars 95, la version 1.21 d'iFrag telle qu'on la connaît aujourd'hui est terminée. Entretemps, c'est l'émergence des jeux multi-joueurs : Descent, Rise Of The Triad. Les deux créateurs décident de former une joint-venture et d'écrire un autre programme, shareware cette fois. Jay utilise iSpy, un soft résident de son cru pour enregistrer les interruptions IPX de Descent, ROTT, etc. Le 26 avril 95, Kali v1.0Wb est diffusé. Kali, on ne pouvait trouver un nom plus judicieux. Les bras de la déesse pour symboliser le réseau, et la mort pour les deathmatches.

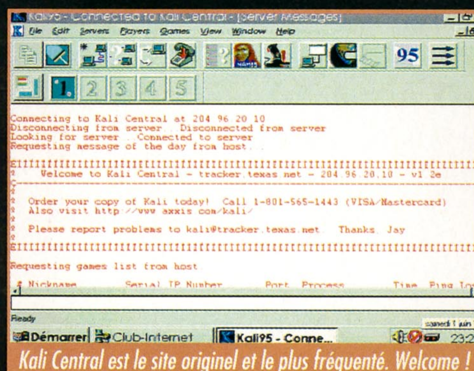
Mais, qu'est ce que Kali ?

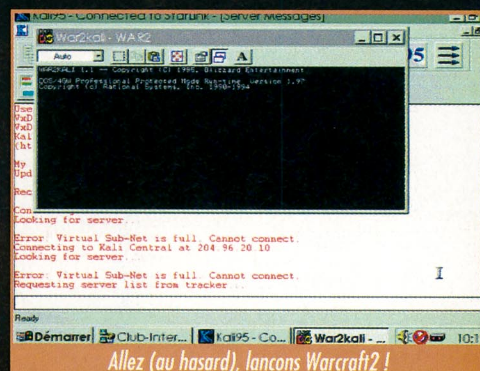
C'est le nom d'un programme résident (un TSR) qui émule le protocole IPX et permet de jouer en réseau par le biais d'Internet. En clair, cela signifie qu'à partir du moment où un jeu permet de jouer à plusieurs en réseau local, il est possible par le biais de Kali de se confronter à d'autres joueurs sur Internet (sauf problème dus à la façon dont le jeu gère le mode "réseau" ; mais bon, grosso-modo, ça marche pour tous les jeux). D'abord apparue sous Dos, la configuration "aride" selon votre connection (SLIP, PPP en dynamique ou pas), le réservait jusque-là à quelques "happy few". Avec l'apparition de la version 95, se connecter à un serveur Kali est devenu un jeu d'enfant, et le cercle des adeptes du multi-joueur sur le Net risque de s'élargir à vitesse grand V. Une grande partie des jeux les plus populaires du genre (Warcraft2, C&C, Duke3D, Quake,

Étapes d'une connexion idéale



Une fois connecté sur le Net, il n'y a plus qu'à lancer Kali95 et choisir un serveur.


Kali Central est le site originel et le plus fréquenté. Welcome !


Allez (au hasard), lançons Warcraft2 !



Comme sous un réseau local, choisissons l'option "multiplayer".



Les parties en train de se constituer sur le serveur apparaissent alors.



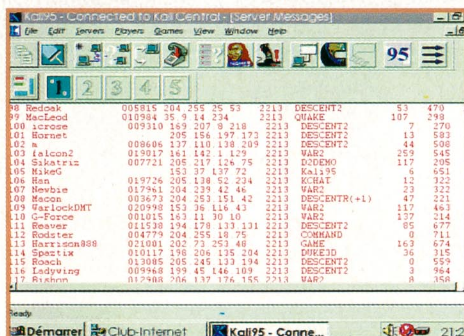
Après avoir rejoint une partie, reste à se mettre d'accord sur les règles.


C'est parti pour l'éclate !

Descent2 et bien d'autres) s'offre désormais à tous. Outre la simplicité d'utilisation, Kali dispose d'autres atouts : le soft est disponible en version démo (shareware) limitée à 15 minutes sur la page officielle http://www.axxis.com/kali/, De nombreux serveurs Kali existent partout dans le monde (dont deux en France). Enfin, l'enregistrement au soft (accès illimité en temps) est des plus économiques (20 $, soit 100 F).

Il existe d'autres serveurs de type Kali. Stadium, dont nous vous proposons le logiciel client sur notre CD ROM, est plus honéreux mais il est en contrepartie plus rapide et à même de permettre de jouer à Doom & compagnie. Sous Kali en effet, les softs les plus "gourmands" comme EF2000 nécessitent l'emploi de la version Dos. Enfin, comme tout se qui se trouve sur le Net, on est encore une fois tributaire des débits de connexion, et un modem 28.8K est recommandé si vous voulez comparer vos talents à ceux des Américains. Quelques compromis comme éteindre la musique sont aussi à prévoir selon votre heure de connection et selon la distance du serveur. De plus, l'enregistrement ne peut se faire qu'aux États-Unis. En pesant le pour et le contre, on s'aperçoit pourtant très vite que, pour peu que l'on ait un accès au Net, Kali constitue une solution idéale pour jouer en réseau à moindre frais.

L'aperçu des parties en cours sur un serveur nous fournit une bonne indication des jeux supportés.



Rares sont ceux qui peuvent s'offrir le luxe d'un deuxieme ordi. ! La technique de connexion est simple (cf. étapes). Il existe quelques différences selon les softs. Mais ne rentrons pas trop dans les détails, cela vous donnerait une fausse idée sur Kali95 qui est bougrement simple à utiliser. Sachez seulement que le soft offre aussi la possibilité de se mettre en mode "serveur", et un support DirectX (ce qui est de bon augure pour l'avenir). Bref, à vous de tester la version shareware de Kali95 (sur le CD) et de vous faire une opinion. Il y a fort à parier que vous serez conquis comme nous.

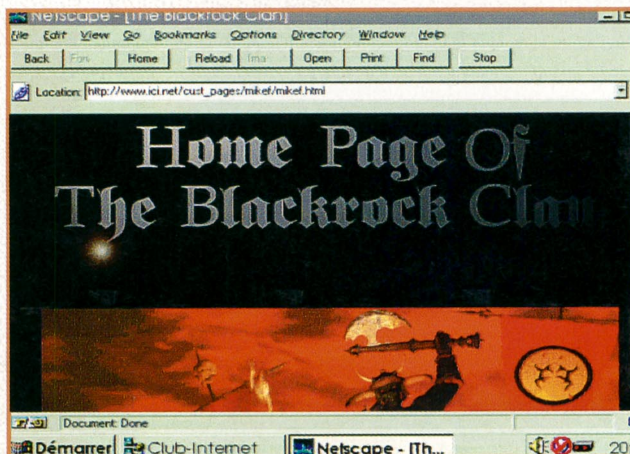
Cooli



Coin beauté, la mode cet été

Marre d'avoir un pseudo au teint pâle jaunâtre sous War2 ? Pour customiser votre "nickname" (pseudo), il suffit d'éditer le fichier war2.ini avec l'éditeur du Dos. Rendez-vous alors à l'endroit où est enregistré votre pseudo (name=). Maintenant, avant chaque lettre, faites CTRL-P puis : soit CTRL-C (Rouge), CTRL-D (Blanc), CTRL-F (Noir) ou CTRL-E (Gris). Si vous avez correctement effectué la manip., vous devriez voir apparaître un symbole (pique, trêfle, etc.) entre chaque lettre (cf. photo).

De nombreux passionnés se sont regroupés, et pas mal de pages Web gravitent autour de Kali. Cela se concrétise par la création de ligues, de classements, de tournois et de clans (war2). N'hésitez donc pas à y souscrire ! En France, Isicom (194.98.30.13), le serveur administré par David Lichentin (Dave) est celui qui fait l'unanimité. Normal, il est le seul avec celui d'Infogrames. De plus, il est le repaire de la version française de l'IWL (International Warcraft League) : la ligue des seigneurs bannis. N'hésitez donc pas à rejoindre MagicBob, Hostil et toute la clique sur ce serveur et à consulter leur page Web à **http ://www.worldnet.fr/~richer/menu.shtml.** *Ils organisent des tournois et ne demandent que plus de chair fraîche... membres, pardon . Quant à nous, on va aussi se bouger avec Mic Dax, et Joy devrait avoir son serveur Kali courant septembre. Promis, on vous en reparlera*



Entretien avec Jay Cotton

Joy : Jay, quelle est la philosophie de Kali ?

Jay : Rendre le jeu sous Internet le moins cher possible et ne permettre à personne de le transformer en une industrie d'un milliard de dollars. J'aimerais honnêtement que chaque personne qui essaye Kali et l'aime, ait les moyens de se l'offrir. Je pense que 20 $ (100 F) est plutôt bon marché.

Joy : Avec Kali95, vous avez corrigé les problèmes de configuration. Penses-tu à terme ne soutenir que cette version ?

Jay : Je continuerai à soutenir les versions Dos et OS/2 de Kali. Une majorité de vieux fidèles préfère encore la version Dos. Il existe également quelques jeux qui ne fonctionnent qu'avec elle, comme EF2000. Soutenir la version Dos occupe la plupart de mon temps, mais sans elle, Kali ne serait pas complet. Nous prévoyons aussi de sortir une version Mac et ainsi de soutenir toutes les grandes plates-formes de jeu.

Joy : Que penses tu des autres services de jeu "online" comme Ten par exemple ?

Jay : Question facile ! (rires). TEN, Mpath et Xband prévoient tous de se faire un maximum d'argent avec le jeu sur le Net. Prends TEN, par exemple. Ils ont déjà dépensé 20 millions de dollars pour tout monter. Ils paient aussi beaucoup d'argent à entretenir leurs serveurs et réseau. Résultat : TEN sera cher. Leurs projets actuels sont de faire payer 8 $ (40 F) par mois et 3 $ (15 F) par heure de jeu. Beaucoup d'utilisateurs de Kali passent environ deux heures de temps par jour à jouer. S'ils étaient sous TEN, ils finiraient par payer quelque chose comme 200 $ (1 000 F) par mois ! Ce n'est pas ma conception d'un investissement rentable.

Joy : Prévois-tu d'avoir des licences exclusives sous Kali, comme Duke Nukem 3D avec TEN ?

Jay : Non. Comme je l'ai dit avant, je ne pense pas que ce soit au goût du public. Les gens préfèrent avoir le choix. En même temps, tant que les jeux sont écrits pour utiliser un standard aussi connu que l'IPX, il y aura toujours une place pour les ajouter sous Kali, cela même s'il existe un accord exclusif avec un autre service. Des centaines de personnes jouent à Duke sous Kali, et nous n'avons jamais eu à obtenir l'exclusivité (rires).

Joy : A quel aspect de Kali vas-tu te consacrer maintenant ? Peut-on imaginer que Kali puisse un jour émuler le protocole NetBios pour pouvoir jouer aux anciens Bullfrog ?

Jay : Nous avons essayé le NetBios avant, mais les résultats n'étaient pas prometteurs. La plupart des jeux utilisent l'IPX maintenant. Même si l'ajouter serait sympa, ce n'est pas la priorité de notre équipe de développement. Nous projetons plutôt d'améliorer Kali de toutes les façons possibles : plus de simplicité, plus de rapidité et supporter plus de jeux.

KICK OFF 96





UN ENVIRONNEMENT 3D HYPER RAPIDE

UNE EXTREME VITESSE



UNE OPTION 2D

4

QUATRE ANGLES DE CAMERA

Vous voulez de l'action rapide, très rapide?

Kick Off 96 vous offre la possibilité de faire vos preuves dans le plus grand championnat européen.

L'action est d'une rapidité fulgurante, la jouabilité incontestable, les animations sont ultra fluides et l'environnement 3D spectaculaire.

Si gagner l'*Euro 96* ne vous suffit pas, créez vos propres tournois en choisissant parmi 49 équipes internationales.

Créez votre « dream team » et affrontez les meilleures équipes en match amical, championnat ou coupe.

VERSION FRANÇAISE INTEGRALE • PC 3.5" • CD-ROM PC









ANCO

ARCADE ET SIMULATION • QUATRE ANGLES DE CAMERA • 8 000 MOUVEMENTS DECOMPOSES POUR UNE GRANDE FLUIDITE • 49 EQUIPES INTERNATIONALES 750 EQUIPES DE PREMIERE DIVISION • 15 000 VERITABLES JOUEURS AVEC CHACUN DES TALENTS DIFFERENTS • UNE BASE DE DONNEES MASSIVE

Distribué par Virgin Interactive Entertainment, 233 rue de la Croix Nivert 75015 Paris, Tél. : (1) 53 68 10 00

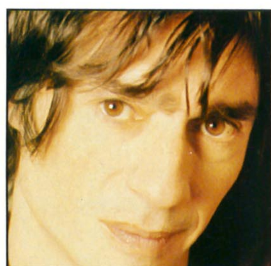
interview

Propos recueillis par monsieur pomme de terre



Bertignac : du té

Ex-Téléphone, ex-Visiteurs, Louis Bertignac, le parrain du rock français est un fan d'informatique. Ben si ! Incroyable ! Il lit "Joystick", comme vous, et il nous a même invités chez lui pour boire un coup... Maintenant pour être un rocker, il faut une guitare et un ordinateur.



■ *Joystick : Raconte-nous comment tu as sombré dans l'informatique...*

■ Bertignac : Mon premier ordinateur, c'était un Amiga 2000. C'était juste pour jouer. Il y avait un jeu de foot que j'aimais beaucoup. Goal, ça s'appelait. Et puis, lors du premier album des Visiteurs, le studio dans lequel on enregistrait était équipé d'un Mac Plus avec Performer. Ça m'a tout de suite botté, et je m'en suis payé un, pour bosser. Mais finalement, j'ai passé tout mon temps sur Strategic Conquest. Encore aujourd'hui, je suis dingue de ce jeu. J'en ai jamais trouvé un qui me plaise autant. J'ai pas mal joué à Dark Castel aussi. Depuis, je n'ai plus acheté que des Macintosh.

■ *Joystick : Dommage que 95 % des bons softs sortent uniquement sur PC.*

■ Bertignac : M'en fous ! Je resterai fidèle à Macintosh tant que l'utilisation d'un PC sera aussi obscure.

■ *Joystick : Et avant ton Amiga ?*

■ Bertignac : J'avais une console Mattel Intellevision. Le jeu de ski était excellent. Et puis il y avait aussi Utopia, et le Tennis. Maintenant j'ai une PlayStation.

■ *Joystick : Et tu joues à quoi, en ce moment ?*

■ Bertignac : Ben je viens de passer à la FNAC. Je me suis acheté Master Lu (une aventure US Gold pour Macintosh), comme ça, au pif, en matant la boîte, ça m'a plut... Je viens de la faire tourner... J'aime bien, ça ressemble à du Lucas Art avec pas mal d'animations. Sinon, je joue principalement à F18 Hornet.

■ *Joystick : Tu passes tout ton temps à jouer, ou quoi ?*



J'entre chez Louis. C'est le box. Partout des cendriers pleins de mégots, des CD. Des instruments de musique cassés sont empilés, comme de vieux jouets. La moitié de son salon est occupée par son matos informatique. Un Mac quadra 950... son plus beau joujou.

■ Bertignac : Chui un glandeur.

■ *Joystick : Tu nous présentes à ton copain le gros Mac ?*

■ Bertignac : Ah ! Ah... Ça monsieur, c'est mon Quadra 950, 20 gigas de disque dur, 48 mégas de RAM. J'ai un graveur, une carte Video Vision, deux DSP Farm et un SampleCell (carte d'échantillonnage). Tout "96", mon dernier album, a été conçu là-dessus, en solo, tranquille chez moi. Quand je suis allé enregistrer à New York dans les studios de Jimi Hendrix, avec Chris Kimsey (collaborateur des Rolling Stones), j'avais déjà ma maquette dans la poche, gravée sur CD. Ce qui m'a étonné, c'est que ça les a vachement impressionnés. Ils avaient un Mac au studio, mais il était abandonné dans un coin. Ils ne l'utilisaient jamais.

■ *Joystick : Comment t'as bossé ?*

■ Bertignac : Pour composer, j'ai tout fait en direct-to-disk sur Pro Tools, version 16 pistes. Avec SampleCell, j'ai samplé certains riffs de guitare que j'ai rejoués au clavier. Au total, l'album occupe 18 gigas répartis sur deux disques durs. Et évidemment, une semaine avant de partir à New York pour la scéance de mixage, l'un d'eux a planté. Il a fallu tout récupérer avec Norton. Une autre galère a été de transférer les pistes Pro Tools vers le multipiste numérique du studio. Aucun magnétophone ne possède 8 entrées numériques. Il a fallu tranférer les pistes deux par deux et ça a pris beaucoup de temps.

■ *Joystick : C'est comment de faire son album tout seul ?*

■ Bertignac : Au moins je ne me suis pris la tête avec personne. Et puis jamais aucun album ne m'a autant ressemblé. À part "Telle est ma vie", que j'ai écrite le soir de mes quarante ans, les paroles sont de Étienne Roda Gil. Elles me vont bien.

■ *Joystick : J'avais entendu dire que tu devais travailler avec les Rita Mitsuko...*

■ Bertignac : Oui, je devais faire des guitares pour eux. C'est une histoire bizarre. Ils avaient tout organisé pour qu'on enregistre au Maroc. Ils ont fait venir tout le matériel là-bas. Et puis un mois est passé, on n'a rien foutu à part bronzer, alors chui rentré chez moi. Bizarre, quoi !

■ *Joystick : Il paraît que t'es sur Internet ?*

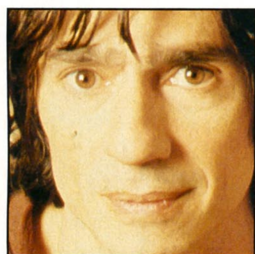
■ Bertignac : Oui, j'ai découvert ça il y a six mois. Je suis sur compuserve. Je visite principalement les sites consacrés à la musique. Si vos lecteurs veulent me laisser un mot, j'habite au : 100653.2143@compuserve.com







léphone au modem



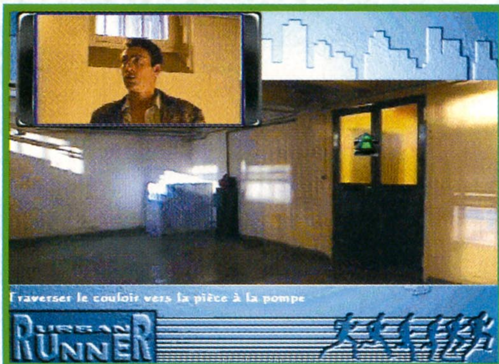
«96», c'est son dernier album. Les paroles sont d'Etienne Roda Gil et c'est sorti chez Sony Music.





... alors on a bu des coups, à la cool. Le bon plan, c'est qu'il a signé chez Sony Music. C'est un fou de tous ces gadjets Hifi qui nous font baver à la FNAC. Il se les fait envoyer gratos... il m'a montré le plus petit Walkman digital du monde (photo ci-dessus). Arg, j'veux le même !

CYRILLE BARON





Eh oui, vous aurez remarqué que cette rubrique est un peu raccourcie mais soyez rassuré, le mois prochain, vous retrouverez vos quatre pages.

Urban Runner

PC CD-ROM

Le PC se démocratise de plus en plus. Du coup, de nouveaux utilisateurs, pas spécialement très dégourdis lorsqu'ils se trouvent confrontés aux jeux, tournent comme des âmes en peine devant leurs machines. Tous ces écrans, ces options, c'est d'un compliqué. Coktel à donc créé pour eux un jeu tout simple et tout beau. Naturellement, le joueur habitué regardera cette débauche de vidéo d'un œil morne, mais si vous connaissez un néophyte complet en matière de jeux d'aventure, conseillez-lui Urban Runner, il devrait y trouver son compte. Reste que cette enquête aurait pu être plus palpitante.

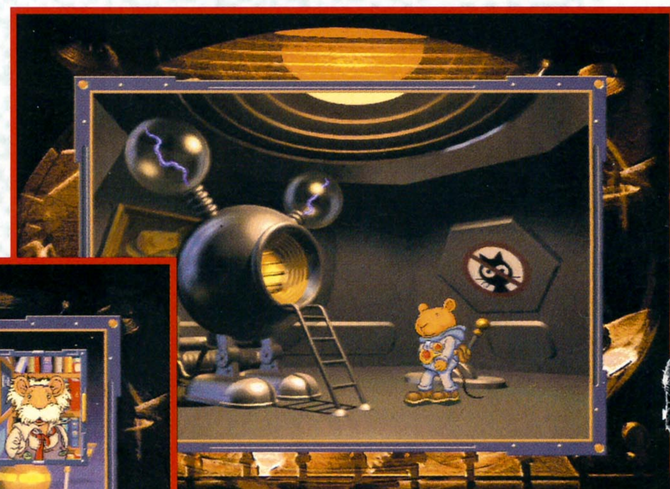


Editeur: Coktel Sierra
Distribué par: Coktel Sierra

Pauly Mouse

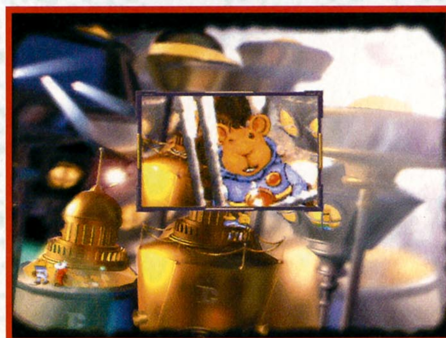
PC CD-ROM / Mac CD-ROM

Destiné aux 4/12 ans, Pauly Mouse est un logiciel éducatif de type éveil absolument craquant. Les écrans, tous plus beaux les uns que les autres, permettent de suivre les aventures de Pauly, une souris partie à la recherche d'information sur les animaux qui vivaient à notre époque. En effet, nos héros sont des souris du futur. Les décors en image de synthèse sont très fins et, ce qui ne gache rien, les animations sont amusantes. Enfin, l'ensemble est entièrement en français, voix et écran. Superbe.



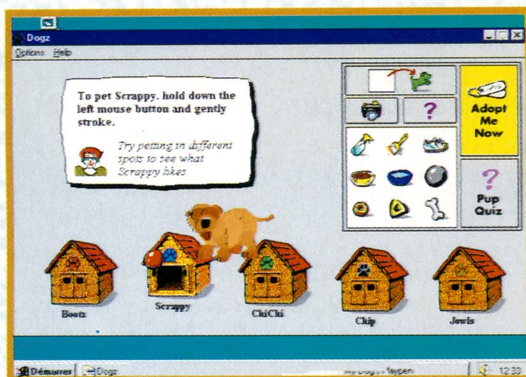


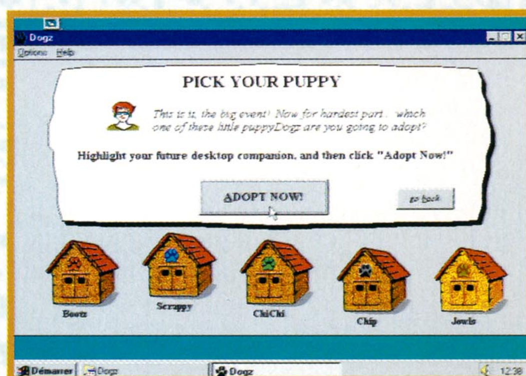






Editeur: COWARE
Distribué par: COWARE





Dogz

PC CD-ROM

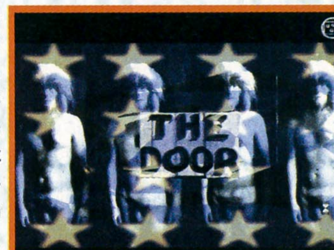
Le concept est tout simple et pourtant (ou peut-être justement à cause de cette fraîcheur), Dogz est un petit programme rigolo comme tout. À classer sans hésitation dans la catégorie des accessoires indispensables. Dogz permet de faire évoluer sur son bureau Windows un petit toutou et de jouer avec lui. Après l'avoir adopté, on peut d'un simple clic le faire boire, lui donner un os, lui lancer une baballe qu'il ira récupérer en gambadant joyeusement sur le bureau. Bon plan, Dogz est en français et son prix est tout à fait raisonnable. À noter que Catz devrait sortir à la rentrée.

Editeur: Mindscape
Distribué par: Mindscape

The Beat Experience

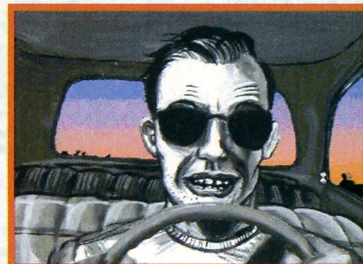
PC CD-ROM

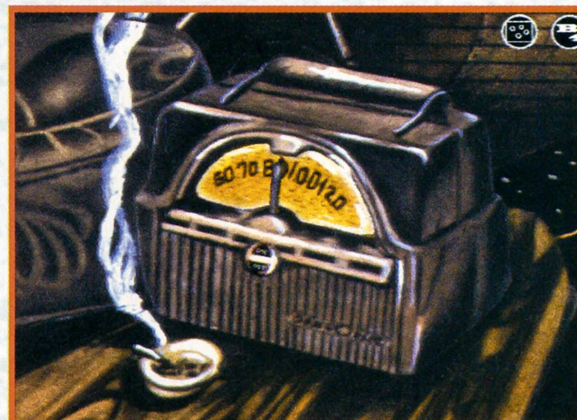
Dédié à la beat culture américaine, ce CD-Rom tranche agréablement avec la production habituelle. Si les personnalités ayant appartenu à ce mouvement sont célèbres, le mouvement lui n'est pas forcément très connu. Il serait pourtant dommage de passer à côté de ces grands inspirateurs de la nouvelle vague française ou des situationnistes, baignés de jazz et grands amateurs de substances prohibées : Charlie Parker, Thelenious Monk, Miles Davis, William Burroughs, Allen Ginsberg, Jack Kerouac, etc. Mêlant des extraits musicaux, des extraits de films expérimentaux et illustré de dessins originaux, voilà un CD-Rom stupéfiant.





Editeur: Voyager
Distribué par: Clef Musique





Olympic Gold

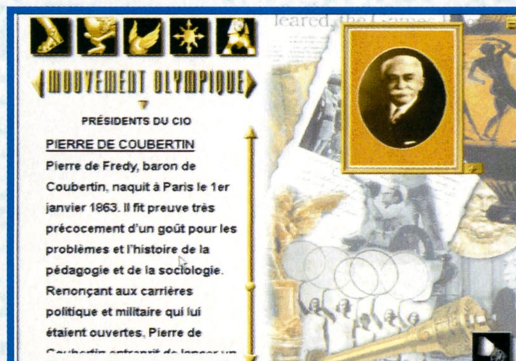
PC CD-ROM

Naturellement, les amateurs de Sport majuscule seront ravis, mais figurez-vous que ce CD dispose de suffisamment d'atouts pour plaire aux non-spécialistes. Les afficionados y trouveront des statistiques, des tonnes d'images et de documents multimédia sur les J.O. depuis 1906. Les autres y trouveront une explication précise concernant les règles des différentes diciplines, et un tour rapide permettant de suivre un résumé des J.O. L'interface, sobre, est simplement efficace. Nous sommes ici pour voir des documents et non pour expérimenter les derniers concepts en matière d'écriture multimédia. C'est plutôt reposant.



Editeur: SEA Multimédia
Distribué par: BMG







Date limite du concours le 30 août 1996 - Coupon-réponse à retourner au plus tard avant la date limite du concours à Joystick - concours MEGARACE 2 - 2 rue Gambetta 10578 MARIGNY le Châtel Cedex. (le cachet de la poste faisant foi).

Nom Prénom

Adresse

Ville Code Postal

1• ❒ A ❒ B ❒ C
2• ❒ A ❒ B ❒ C
3• ❒ A ❒ B ❒ C
4• ❒ A ❒ A ❒ C

Règlement déposé auprès de Maître BRUNEEL, huissier de justice, disponible sur simple demande à Joystick, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Timbre remboursé au tarif lent en vigueur. Vos réponses doivent être retournées avec le coupon-réponse ou sa photocopie (une seule photocopie par participant) au plus tard le 31 août 1996 à minuit (le cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante : Joystick - Concours Megarace 2 - 2 rue Gambetta - 10578 Marigny le Châtel Cedex. Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bonnes réponses.

GRAND JEU CONCOURS

«Ami virtuel !
un nouveau challenge s'offre à vous pour gagner ce superbe...



PC «GATEWAY» 120 Mhz 1er PRIX

Repondez à ces questions...

1• Combien y a-t-il de circuits différents dans MEGARACE 2 ?
A/ quatre B/ six C/ dix

2• Combien de présentateurs retrouvez-vous dans MEGARACE 2 ?
A/ deux hommes B/ un homme C/ un homme et une femme

3• A combien peut-on jouer en réseau à MEGARACE 2 ?
A/ deux B/ quatre C/ huit

4• Quel est le nom de l'émission de TV virtuelle dans MEGARACE 2 ?
A/ V.W.B.T. B/ W.W.A.T C/ C.N.N. ?

...et gagnez de nombreux lots...»

Ier Prix
1 PC MULTIMEDIA Pentium® 120 Mhz GATEWAY 2000
1,2 Go disque dur, 16 Mo de mémoire, Carte son Sound Blaster 16, Lecteur CD-ROM 8X
+ le jeu MEGARACE 2 PC CD

2ème Prix
1 imprimante couleur HP DESKJET 660C (16,7 millions de couleurs)
+ le jeu MEGARACE 2 PC CD

Du 3ème au 5ème Prix
1 MAXI MODEM 28.800 V34
(Fax, Minitel, Transfert de fichiers, Acces direct à Internet,)

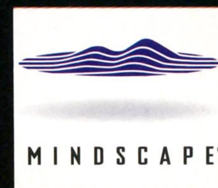
Du 6ème au 10ème Prix
Le jeu MEGARACE 2 PC CD et 1 tee-shirt MEGARACE 2

Du 11ème au 20ème Prix
1 jeu PC CD de la gamme MINDSCAPE

Du 21ème au 40ème prix
1 tee-shirt MEGARACE 2







PIXELS

Oublions les clichés ringards sur Strasbourg, adieu cigognes et autres choucroutes, et découvrons avec joie que là-bas aussi des fous pleins de talents font de l'image de synthèse.

Les Virtual Engineering, de gauche à droite : Pierre-Yves Debled, Jean-Philippe Meyer, Norbert Michelot, Renaud Lemonnier et Virginie Sterniack.



VIRTUAL ENGINEERING

Au départ, il y a Pierre-Yves Debled et son scénario complètement dingue et original qu'il couche sur le papier. Inspiré des rapports hommes-dieux de la mythologie grecque, l'histoire cinglée écrite par Pierre-Yves met en scène des Instrumains : personnages hybrides aux corps d'humains et aux visages en instruments de musique ; des races morpho-instrumentales. Tout se déroule dans un monde divisé par des guerres entre les Traditionnels-Classiques et les Synthériens-Technobeat. Il se battent à coups de notes virtuoses qu'ils jouent sur leurs corps aux formes de violons, de claviers synthétiseurs, ou avec leurs bras-flûtes. Le tout chapeauté et tourmenté par de multiples divinités pleines d'ambitions et aimant l'intrigue.

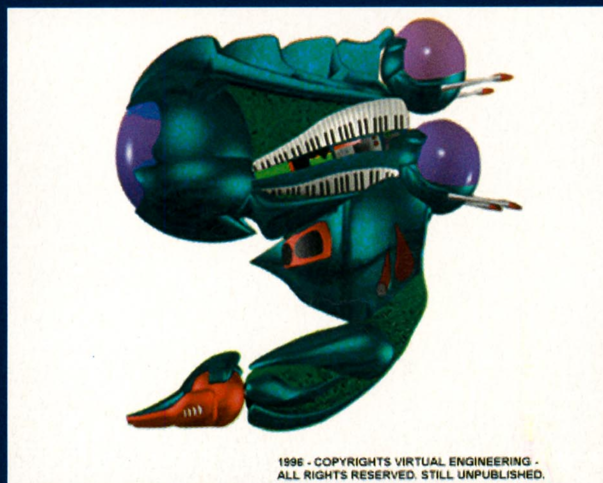
Mais Pierre-Yves ne se contente pas d'une histoire à lire. Dans sa tête d'illuminé, il voit sans cesse des images et passe tout naturellement à l'image de synthèse et crée Virtual Engineering avec une poignée de collaborateurs : les Instrumains prendront donc vie sur ordinateur. Objectif, des épisodes de dessin animé, car les histoires se veulent également éducatives, un long métrage, même, et pourquoi pas des adaptations du thème et des personnages dans un jeu vidéo. Virtual Engineering est d'ailleurs en discussion actuellement avec la DreamWorks. Souhaitons-leur très vivement d'aboutir et de mener ce projet qui n'a pour l'instant que quelques minutes d'animations jusqu'au bout de leurs rêves les plus fous.



Un Synthérien-Technobeat, les méchants de l'histoire, vu de plus près.



Ici, un combat entre un Violonus et un Synthérien-Technobeat. Les notes de musique remplacent les lasers ; sons et harmonies remplacent les explosions.

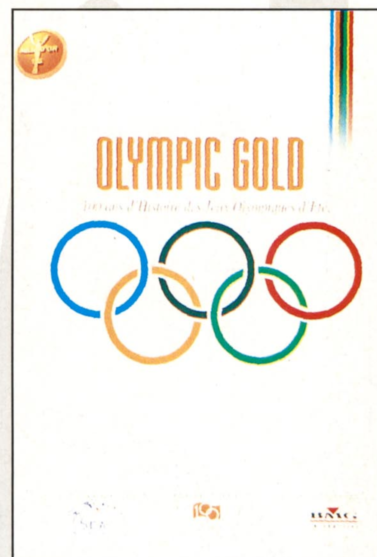


Dans ce monde futuriste, on trouve également des véhicules de combat. Ici, un chasseur Ramfa, en forme de clé de Fa, donc.

SONDAGE

JOYSTICK NEEDS YOU

AMÉLIORONS JOYSTICK ENSEMBLE



Grâce à vos lettres et vos suggestions, JOYSTICK ne cesse d'évoluer. Pour que JOYSTICK corresponde tout à fait à ce que vous attendez, il est très important que vous nous accordiez quelques minutes pour répondre à ce sondage.
Si vous souhaitez que ça change ou que ça reste comme ça, dites-le nous, nous tiendrons compte de vos réponses.
Allez, prenez un stylo et accordez-nous cinq minutes pour participer à l'évolution de JOYSTICK.

Et pour vous remercier de vos efforts, un tirage au sort désignera les cinq heureux gagnants d'un CD-ROM «Olympic Gold» .

VOUS ET JOYSTICK

1/ Depuis quand lisez-vous Joystick ?
- ☐ Moins d'un an
- ☐ Entre 1 et 2 ans
- ☐ Entre 2 et 3 ans
- ☐ Depuis plus de 4 ans

2/ À quelle fréquence

Lisez-vous?		Achetez-vous?
☐	Tous les mois	☐
☐	6 à 10 fois par an	☐
☐	3 à 5 fois par an	☐
☐	1 à 2 fois par an	☐
☐	Moins d'une fois par an	☐
☐	C'est la première fois	☐

3/ Chez votre marchand de journaux habituel, vous arrive-t-il de ne pas trouver Joystick ?
- ☐ Souvent
- ☐ Quelquefois
- ☐ Jamais

4/ Si vous ne trouvez pas Joystick :
- ☐ Vous allez chez un autre marchand de journaux
- ☐ Vous achetez un autre magazine concurrent
- ☐ Vous n'achetez aucun magazine concurrent

5/ En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joystick ?
- ☐ Aucune
- ☐ Une
- ☐ Deux
- ☐ Trois ou plus

6/ Quelle note d'appréciation sur 20 donneriez-vous à Joystick ?
........../20

7/ Par rapport à il y a un an, avez-vous l'impression de lire Joystick :
- ☐ Avec plus d'intérêt
- ☐ Avec moins d'intérêt
- ☐ Avec autant d'intérêt

8/ Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joystick ?
- ☐ Je suis abonné
- ☐ Je l'ai acheté chez un marchand de journaux
- ☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- ☐ Un ami me l'a prêté ou donné
- ☐ D'une autre façon

9/ Ce numéro de Joystick, vous l'avez
- ☐ Lu en entier ou presque
- ☐ Lu en partie
- ☐ Survolé
- ☐ Pas du tout lu

10/ Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joystick ?

VOUS AVEZ LU :	en entier	en partie	survolé	pas lu	Votre note sur 20
Sommaire CD (page 8)	☐	☐	☐	☐	........../20
Courrier (page 11)	☐	☐	☐	☐	........../20
News (page 12 à 27)	☐	☐	☐	☐	........../20
Loisirs (page 64 et 65)	☐	☐	☐	☐	........../20
Dossier MMX (page 52 à 55)	☐	☐	☐	☐	........../20
Pixel (page 68)	☐	☐	☐	☐	........../20
Dossier Kali 95 (page 58 à 60)	☐	☐	☐	☐	........../20
Bertignac (page 62 et 63)	☐	☐	☐	☐	........../20
Complément salon E3 (page 30 à 40)	☐	☐	☐	☐	........../20
Reportage Dark Earth (page 48 à 51)	☐	☐	☐	☐	........../20
Reportage Toonstruck (page 42 à 46)	☐	☐	☐	☐	........../20
Top (page 74 et 75)	☐	☐	☐	☐	........../20
Tests (page 76 à 124)	☐	☐	☐	☐	........../20
Soluces (page 126 et 127)	☐	☐	☐	☐	........../20
Jeux Crack (page 128 et 129)	☐	☐	☐	☐	........../20
Réponses micro (page 130)	☐	☐	☐	☐	........../20
Previews (page 132 à 154)	☐	☐	☐	☐	........../20
Guide d'achat (page 156 et 157)	☐	☐	☐	☐	........../20
Petites annonces (page 158 à 162)	☐	☐	☐	☐	........../20

11/ Le CD-ROM offert par Joystick a évolué depuis quelques mois. Vous le trouvez :

	Mieux	Moins bien	Identique
L'interface	☐	☐	☐
Le contenu	☐	☐	☐

12/ En général, éprouvez-vous des difficultés à utiliser nos CD-ROM?
☐ Oui ☐ Non

13/ En général, quels éléments du CD-ROM appréciez-vous ?

	Beaucoup	Un peu	Pas du tout
Démos jouables	☐	☐	☐
Démos non jouables	☐	☐	☐
Patchs	☐	☐	☐
Sharewares	☐	☐	☐
Niveaux inédits pour un jeu	☐	☐	☐
Reportages vidéo	☐	☐	☐
Vidéos «déconne»	☐	☐	☐

14/ Etes-vous intéressé, dans Joystick, par l'actualité concernant une machine autre que la vôtre ?
- ☐ Beaucoup ☐ Assez
- ☐ Peu ☐ Pas du tout

15/ Trouvez-vous que les notes de nos tests soient :
- ☐ Trop dures ☐ Trop cools
- ☐ Juste comme il faut

16/ Souhaitez-vous que Joystick parle :

	davantage	autant	moins
De BD	☐	☐	☐
De cinéma	☐	☐	☐
De vidéo	☐	☐	☐
De jeux de rôles traditionnels	☐	☐	☐

17/ Seriez-vous intéressé par un hors-série de Joystick consacré aux solutions de jeux ?

☐ Oui ☐ Non

18/ Vous connectez-vous sur le 3615 Joystick ?

☐ Régulièrement
☐ Parfois
☐ Jamais

19/ Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 au 3615 Joystick

........./20

VOTRE ÉQUIPEMENT

20/ Indiquez-nous les matériels que :

Vous utilisez dans votre foyer / Vous comptez acquérir personnellement d'ici un an

PC à base de processeur :

Vous utilisez		Vous comptez acquérir
☐	386 ou 386 SX	☐
☐	486 ou 486 SX	☐
☐	486 DX2 ou DX4	☐
☐	Pentium 60 ou 66	☐
☐	Pentium 75, 90 100	☐
☐	Pentium 120 ou 133	☐
☐	Pentium 150 ou 166	☐
☐	Pentium Pro	☐
	Pentium 180 ou 200	☐
	Pentium MMX	☐
☐	Processeur inconnu	☐

Autres :

Vous utilisez		Vous comptez acquérir
☐	Mac processeur 68030/040	☐
☐	Power Macintosh	☐
☐	3DO	☐
☐	CDI	☐

21/ Quelle est la mémoire vive actuelle de votre ordinateur ?

☐ Moins de 4 Mo
☐ De 4 à 8 Mo
☐ De 8 à 16 Mo
☐ Plus de 16 Mo
☐ Je ne sais pas

22/ Et en plus ?

Vous possédez dans votre foyer		Vous comptez acquérir dans votre foyer d'ici 1 an :
☐	Un modem	☐
☐	Une carte 3D	☐
☐	Windows 95	☐

23/ Jouez-vous en réseau ?

☐ Oui
☐ Non

24/ Et internet, vous y êtes connecté ?

☐ Oui
☐ Non
☐ Non, mais c'est prévu dans les 12 mois à venir

25/ Si oui, où allez-vous ?

	Souvent	Parfois	Jamais
- Sur les sites officiels des éditeurs	☐	☐	☐
- Sur les magazines de jeux On Line	☐	☐	☐
- Sur les serveurs multijoueur de type Kali	☐	☐	☐
- Les newsgroups	☐	☐	☐
- Sur les IRC	☐	☐	☐

26/ Depuis combien de temps jouez-vous sur micro ?

☐ Depuis moins d'un an
☐ De 1 à 2 ans
☐ De 2 à 3 ans
☐ De 3 à 4 ans
☐ Plus de 4 ans

27/ Côté console :

Vous possédez personnellement :		Vous comptez acquérir :
☐	Sony PlayStation	☐
☐	Sega Saturn	☐
☐	Console 16 bits	☐
☐	Autre console	☐
☐	Aucune console	☐

VOS LOISIRS

28/ Combien de jeux micro possédez-vous ?

.... jeux

29/ Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

.... heures

30/ À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?

☐ Au moins une fois par semaine
☐ Au moins une fois par mois
☐ Au moins une fois tous les 2 mois
☐ Au moins une fois tous les trois mois
☐ Moins souvent

31/ Quels sont les types de jeux qui vous branchent le plus ?

	J'adore	J'aime beaucoup	J'aime un peu	Je déteste
Jeux d'aventure	☐	☐	☐	☐
Jeux de rôles	☐	☐	☐	☐
Jeux de stratégie	☐	☐	☐	☐
Simulations de course	☐	☐	☐	☐
Simulations de vol	☐	☐	☐	☐
Autres simulations	☐	☐	☐	☐
Jeux de combat	☐	☐	☐	☐
Jeux de sport	☐	☐	☐	☐
Jeux de plates-formes	☐	☐	☐	☐
Jeux de tir	☐	☐	☐	☐

32/ Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre micro (accessoires, jeux, mags...) ?

☐ Moins de 100 F
☐ De 100 à 200 F
☐ De 200 à 300 F
☐ De 300 à 400 F
☐ De 400 à 500 F
☐ De 500 à 1 000 F
☐ Plus de 1 000 F

33/ Achetez-vous des jeux en «budget» ou «collections économiques» (moins de 100 F) ?

☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

34/ Jouez-vous dans les salles d'arcade ?

☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

35/ Lisez-vous régulièrement d'autres magazines dédiés au jeu micro ? Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 à ces magazines.

Je lis :	Ma note/20
☐ Generation 4	.....:20
☐ PC Team	.....:20
☐ PC Fun	.....:20
☐ PC Loisirs	.....:20
☐ PC Player	.....:20
☐ PC Soluces	.....:20

36/ Cochez, parmi les magazines suivants, ceux que vous lisez régulièrement :

☐ PlayStation Magazine
☐ Joypad
☐ D'autres magazines sur les jeux consoles (Consoles +, Player One...)
☐ SVM
☐ SVM Mac
☐ Compatible PC Mag
☐ D'autres magazines PC «pro» et «semi-pro» (l'OI, PC Direct...)
☐ Vidéo 7
☐ Première
☐ Onze Mondial
☐ Tennis Magazine

37/ À quelle fréquence :

Allez-vous au cinéma ?		Achetez-vous des CD musicaux ?
☐	Toutes les semaines	☐
☐	Au moins une fois par mois	☐
☐	Au moins une fois tous les deux mois	☐
☐	Au moins une fois tous les trois mois	☐
☐	Moins souvent	☐

38/ Quel matériel audiovisuel possédez-vous dans votre foyer ?

☐ Chaîne Hi-Fi
☐ Télévision
☐ 16/9e
☐ Home Theatre
☐ Magnétoscope
☐ CDV
☐ CDI

39/ Vous intéressez-vous

	Beaucoup	Un peu	Pas du tout
- Aux mangas	☐	☐	☐
- À la BD européenne	☐	☐	☐
- Aux Comics	☐	☐	☐

QUI ETES-VOUS ?

40/ Vous êtes :

☐ Un homme ☐ Une femme

41/ Quel âge avez-vous ? ....ans

42/ Quelle est votre situation et celle du chef de famille (si ce n'est pas vous) ?

Vous		Le chef de famille
☐	Agriculteur	☐
☐	Artisan ou commerçant	☐
☐	Cadre sup. ou profession libérale	☐
☐	Cadre moyen	☐
☐	Employé	☐
☐	Ouvrier	☐
☐	À la recherche d'un emploi	☐
☐	Retraité	☐
☐	Étudiant	☐
☐	Lycéen	☐
☐	Collégien	☐
☐	Sans profession	☐

43/ Vous habitez :

☐ Une commune rurale
☐ Une agglomération de moins de 20 000 hab.
☐ Une agglomération de 20 à 100 000 hab.
☐ Une agglomération de plus de 100 000 hab.
☐ La région parisienne

44/ Quel est votre numéro de département ? ....

Renvoyez ce questionnaire complété sous enveloppe affranchie à l'adresse suivante : Sondage JOYSTICK-Perfo 10 - 55, rue Louis Bertrand - 94200 Ivry

Pour vous remercier de votre aide, 5 jeux Olympic Gold vous seront offerts par tirage au sort parmi les questionnaires complets que nous recevrons. N'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions en joignant une lettre à ce questionnaire.

FACULTATIF

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....
Pays : ....

Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de cocher cette case : ☐



La suite du célèbre Apache Longbow, élu "Meilleur Simulateur de l'Année" par **PC Gamer USA**



PASSEZ EN ZONE ROUGE

Le Hind est l'hélicoptère de combat le plus impressionnant de la machine militaire soviétique : il peut transporter des équipements, des troupes de forces spéciales et procéder à des évacuations sanitaires. Montez à bord de cet engin perfectionné et partez pour trois campagnes en Afghanistan, en Corée et au Kazakhstan. En mode réaliste ou arcade, vous disposerez de l'avionique authentique du Hind et de son armement redoutable: mitrailleuses, missiles, mines et roquettes. Hind™ est sans doute le jeu le plus fascinant depuis l'invention de la roulette russe!







Digital Integration

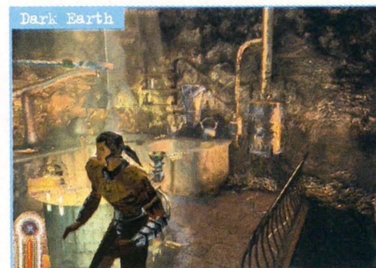
DISPONIBLE SUR CD-ROM. Distribué par Ubi Soft, 28 rue Armand Carrel, 93108 Montreuil sous Bois Cedex.

Voilà le moment rêvé pour éteindre vos micros et goûter à la vie réelle. La nature, les papillons, le sable chaud, les souris, euh non, pas les souris ou lors celles drôlement interactives qui nous attendent avec leurs grosses poitrines. Si, si, c'est prouvé: on peut bronzer ailleurs que devant un écran. Car mes chers amis, les temps sont durs. Les jeux les plus attendus se sont passé le mot pour nous faire languir encore quelques mois. Si F1 Grand Prix2 est annoncé pour début juillet, Lands of Lore2 et Dungeon Keeper ne devraient pas débouler avant septembre. Pfuiii! Quant à Dark Forces2, Pandora ou Dark Earth, il faudra probablement attendre la prochaine glaciation. Re-pfuiiii! Dans quelques mois, quand Windows95 aura fini d'annexer les plus irréductibles de nos PC, tous ces "vieux" jeux ne tourneront plus. Mais foin de la nostalgie. Place aux jeunes. Car voilà l'été.

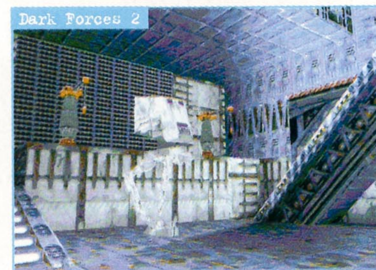
Voilà l'été!

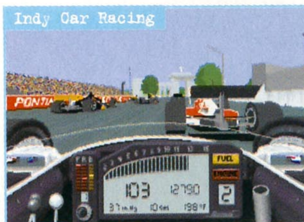
Le top Preview

Titre:	Genre:	Développeur:
- Pandora	Aventure	Access
- Time Commando	Action	Adeline
- Zork Nemesis	Aventure	Activision
- Dark Forces2	Simulation	Lucas Arts
- Dark Earth	Aventure	Mindscape Bordeaux


Dark Earth


Zork Nemesis


Dark Forces 2


Indy Car Racing

Les anciennes stars d'Hollywood reviennent pour vous aguicher. Garanties 100% liftées, des versions "budget" pour moins de 100 F. En attendant les jours meilleurs!


Space Quest IV

Le top Budget


Day of the Tentacle

Titre:	Genre:	Distributeur:
- Lands Of Lore	Jeux de rôles	Virgin
- Day Of The Tentacle	Aventure	Ubi Soft
- Magic Carpet	Action	Electronic Arts
- Cannon Fodder 2	Action	Virgin
- Syndicate	Action/Stratégie	Electronic Arts
- Indy Car Racing	Simulation	Virgin
- Space Quest IV	Aventure	Sierra
- Strike Commander	Simulation	Electronic Arts
- Gabriel Knight I	Aventure	Sierra
- Monkey Island 2	Aventure	Ubi Soft

Le top Jeux Dispos


Jane Apache Longbow


Settlers 2

- Jane Apache Longbow - PC CD-ROM
Le premier simulateur d'hélico qui va aussi loin dans le réalisme. Très beau, très jouable, un petit bijou pour les amateurs du genre.

- Settlers2 - PC CD-ROM
Une réussite technique, graphique, et ludique : Settlers 2 est le digne successeur du premier, un soft de la veine de Civilization ou SimCity. Plus de bâtiments, plus d'unités, un graphisme en S-VGA: vous n'allez plus dormir!

- C&C data disk: Covert Operations - PC CD-ROM
Voici quinze nouveaux scénarios, d'une difficulté redoutable, pour ceux qui ne peuvent plus vivre sans leur ration quotidienne de Command&Conquer.

- Ripper - PC CD-ROM
Un jeu d'aventure avec acteurs réels qui assurent tout plein. Scénario au poil et dialogues béton.

- Duke Nukem 3D - PC CD-ROM
Le soft de destruction en vue subjective qui prend la relève de Doom. Particulièrement efficace en réseau.

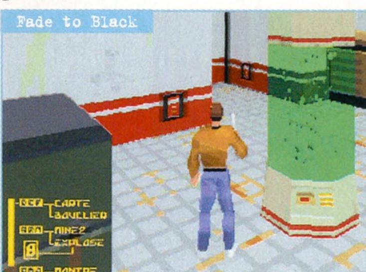
- Warcraft II - PC CD-ROM
Un jeu de stratégie où orcs et humains s'affrontent. Disposant d'un graphisme très fin, ce jeu en S-VGA est un must du genre.

- Heroes Of Might And Magic
PC CD-ROM
Un jeu de stratégie subtil et bénéficiant d'une très belle finition. Gestion de ressources, combats et sorcellerie dans un univers médiéval fantastique.

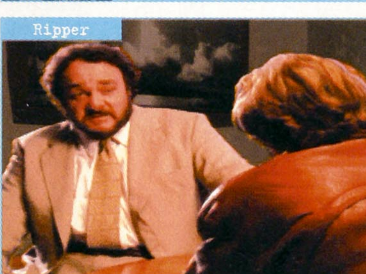
- Screamer - PC CD-ROM
Une superbe course de voitures de série en 3D. Six circuits à parcourir dans les deux sens !

- Fade To Black - PC CD-ROM
Dans de gigantesques complexes souterrains représentés en 3D, percez les mystères d'une civilisation extraterrestre.

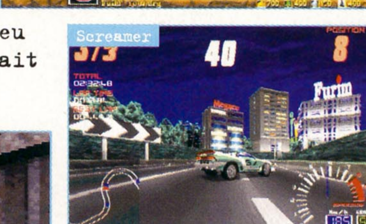
- Aliens - PC CD-ROM
Fidèle à l'esprit des films, voilà un jeu beau comme tout et un peu gore qui devrait plaire aux aventuriers.



Fade to Black


Ripper


Warkraft 2



Screamer



Duke Nukem 3D


Aliens

QUI DISTRIBUE QUI ?

EDITEUR	DISTRIBUTEUR	TÉLÉPHONE
7TH LEVEL	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
ACCESS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
ACCLAIM	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
ACTIVISION	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
ADELINE SOFTWARE INT. (*)	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
ATARI INTERACTIVE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BAO	INNELEC	(1) 48 10 55 55
BETHESDA SOFTWORKS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BLIZZARD	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BLUE BYTE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BRODERBUND	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
CAPCOM	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
CENTURY INTERACTIVE	BMG	(1) 44 88 67 00
CORE DESIGN	US GOLD	(1) 41 06 96 70
CP SOFTWARE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
CREATIVE WONDERS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
CRITERION STUDIOS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
CYBERFLIX	BMG	(1) 44 88 67 00
DIGITAL INTEGRATION	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
DIGITAL PICTURE	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
DOMARK	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
EA WORLD	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
EMPIRE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
EUROPRESS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
FUNSOFT	FUNSOFT	(1) 41 86 05 05
GAMETEK	BMG	(1) 44 88 67 00
GT INTERACTIVE	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
HASBRO	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
INFROGRAMES	INFOGRAMES	(16) 72 65 50 00
INTERPLAY	CIC	(1) 40 94 10 20
LEGEND	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
LOOKING GLASS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
LUCASARTS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MARSHALL CAVENDIFH	BMG	(1) 44 88 67 00
MAXIS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
MERIT STUDIOS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MICROIDS	MICROIDS	(1) 46 01 54 01
MICROPROSE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MINDSCAPE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MONTPARNASSE MULTIMÉDIA	BMG	(1) 44 88 67 00
MORGAN INTERACTIVE	BMG	(1) 44 88 67 00
NEW WORLD COMPUTING	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
OCEAN	ECUDIS	(16) 72 02 59 00
ORIGIN	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
PULSE	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
ROCKET SCIENCE	BMG	(1) 44 88 67 00
S.E.A.	BMG	(1) 44 88 67 00
SIERRA	SIERRA	(1) 46 01 46 00
SILMARILS	SILMARILS	(1) 60 17 15 24
SIMON & SCHUSTER	CIC	(1) 40 94 10 20
SPECTRUM HOLOBYTE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
TATI	BMG	(1) 44 88 67 00
TELSTAR	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
TITUS	ECUDIS	(16) 72 02 59 00
US GOLD	US GOLD	(1) 41 06 96 70
VIACOM NEW MEDIA	CIC	(1) 40 94 10 20
VIC TOKAI	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
VIRGIN I.E.	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
VIRTUAL STUDIO	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
WARNER INTERACTIVE	WARNER INTERACTIVE	(1) 43 12 31 00

(*) POUR CERTAINS TITRES SEULEMENT.

GRAND PRIX 2

Grand prix d'excellence



O.K., il faut un Pentium de la mort pour du S-VGA avec tous les détails, mais quel résultat. Tous les membres de la rédaction sont restés littéralement scotchés devant l'écran.





On peut apercevoir les reflets du soleil sur la carrosserie. C'est vraiment magnifique.



Les éditeurs jouent parfois un jeu étrange. Combien de softs trop attendus nous ont sacrément déçus ? "Nous voulons que le jeu soit à la hauteur de nos ambitions", qu'ils disent. "On le perfectionne", qu'ils trouvent bon d'ajouter. FI Grand Prix 2 est très très en retard, c'est un fait, reste à savoir s'il sera à la hauteur. Réponse dans ce test.

PC CD-ROM



Manœuvres d'intimidation, tactiques de course, l'intelligence des autres voitures est impressionnante.

LORD CASQUE NOIR

Non mais dites-moi que je rêve ! Il y a des softs comme ça dont on a du mal à croire qu'ils sortiront un jour. La preuve est pourtant là, sous mes yeux. FI Grand Prix 2, certainement l'un des jeux, sinon LE jeu le plus attendu cette année est fin prêt, ou presque. Je dis presque parce que la version que je m'apprête à tester n'est pas définitive, bien que largement finalisée. Il n'y a pas de son, le graphisme est inachevé, l'option "conduite" ne fonctionne pas, impossible de calibrer le joystick, la plupart des options sont factices, les voitures volent... mais tout cela n'a que peu d'importance, puisque de toute façon le programme plante au démarrage.

Non, je plaisante, tout fonctionne correctement. Le test peut donc commencer. Ahah, je vois déjà l'expression sur votre visage, qui trahit l'impatience qui vous ronge. "Le test, vite, vite...". Mais oui, on y va... Allez, let's go !

C'est parti ! Quatre, trois, deux, un... et feu, comme feeeeuuuu. En espagnol maintenant : quatro, ti... non, je ne sais pas en espagnol. En allemand alors : ...non plus, je ne parle pas allemand. En turc peut-être ? Non plus. Ah si, en anglais, ça je connais en anglais : four, three, two, one... fire, like fiiirrrre. "Ouah, trop fort, le gars !". Oooooh, mais je suis plus que ça, je suis surpuissant. Bon, j'arrête !

Les menus, garçon !

Impossible de vous dire quelle tronche aura la séquence de présentation, puisque pour le moment il n'y en a pas. En revanche, ce que je peux vous décrire, c'est le logo qui s'affiche au début. Il y a un gros "2" tout rouge surplombé par deux mots magiques, World et Circuit. Cela dit, on s'en tape du logo, mais alors grave de grave. Oh la la, loin de moi l'idée de m'attarder davantage sur ce logo totalement insignifiant. J'ai beau chercher, impossible de me souvenir si je me suis déjà autant désintéressé d'un logo dans le passé. Franchement, je ne crois pas.

TELEX

CH Products, dont nous avions déjà testé les pédales pour voiture dans un "Quoi de neuf" précédent, s'apprête lui aussi à sortir un volant. On vous en reparlera très prochainement.



Une nouvelle vue "réalisateur" fait son apparition. Elle permet de regarder un grand prix sans en rater les principaux événements. L'ordinateur décide seul de la caméra à utiliser et repasse, si besoin est, le moment spectaculaire.















Tiens, un autre écran vient de s'afficher. Ça ressemble fortement à une incitation à la débauche : course rapide ou menu principal ? Allez, je ne succombe pas à la tentation, mais je me délivre plutôt du mal en appuyant sur "menu principal". Celui-ci s'affiche sur un fond d'image de grande qualité ayant un rapport direct avec la Formule 1. La vache, c'est drôlement chiadé comme concept, le coup de l'image en rapport avec le jeu. Trop fort, le gars ! En plus, c'est du S-VGA. "Menu conduite, Sauvegarder un jeu... Méthode de contrôle". Ah, voilà une option intéressante.
Au vu de la richesse des possibilités offertes, on doit pouvoir brancher sans mal tout ce qui ressemble de près ou de loin à des joysticks, volant, pédale, palonnier, manette de gaz, grille-pain, etc. On peut vraiment tout paramétrer de A à Z, de manière encore plus détaillée que dans F1 Grand Prix 1.

Le plein de textures

Un autre menu qui m'intéresse au plus haut point est celui des détails graphiques. Comme vous le savez, F1GP2 utilise désormais un moteur 3D texturé. Le réalisme de la représentation visuelle est donc plus convaincant, mais la rapidité de l'animation s'en ressent fortement. Pour permettre au logiciel de tourner sur toutes les machines – ou presque – Geoff Crammond a inclus une grande variété de réglages laissés à la discrétion de l'utilisateur. Ainsi le jeu peut-il tourner en VGA ou S-VGA, et chaque élément du décor être supprimé de l'affichage. Selon les critères choisis, le soft renvoie instantanément le nombre d'images par seconde que la carte graphique peut encaisser. Il demeure cependant évident que les possesseurs de 486 seront lésés. Sur ce type de machine, il ne faut guère espérer un graphisme plus fourni que celui de F1 Grand Prix 1. Sachez d'ailleurs que seule cette cadence de Pentium offre une animation très fluide avec tous les détails à fond en S-VGA (de 15 à 18 images seconde). Si vous n'arriviez pas à déterminer la meilleure configuration, l'option d'"affichage automatique" sélectionnerait les réglages les plus adéquats en privilégiant avant toute chose la fluidité de l'animation.

Les autres menus présents sur la page permettent de paramétrer le logiciel dans ses moindres recoins : afficher la vitesse en miles ou en km/h, régler le nombre de tours, sa position et le niveau de difficulté pour la "course rapide"... Il est même possible de modifier la vitesse de l'effet de fondu entre les différents écrans. Les habitués de F1GP connaissent déjà cela. Si le menu de sélection des écuries et des pilotes n'évolue pas de façon flagrante, reste un détail qui a sa plus grande importance. Microprose a en effet racheté les droits de FujiTV, ce qui l'autorise à utiliser tous les noms réels, aussi bien ceux des coureurs que des équipes ou des sponsors. Ces derniers correspondent cependant à ceux de 1994, le jeu ayant été développé autour de cette saison de Formule 1. Jean Alesi est donc sur Ferrari et non sur Benetton/Renault, Schumacher est lui chez Benetton, David Coulthard chez Williams, bref, il faut faire quelques efforts de mémoire pour ne pas s'y perdre au départ.

Cela dit, je m'en fiche royalement. Pas autant que du logo, certes, mais pas loin. C'est peut-être idiot, mais le simple fait d'utiliser les vrais noms donne une dimension très réaliste à la simulation. Remarquez que l'on attendait ni plus ni moins qu'une simulation très poussée. Les menus de réglage de la voiture vont d'ailleurs dans ce sens-là. Aux quelques barres d'étalonnement de la boîte de vitesse viennent s'ajouter des dizaines de jauges permettant de peaufiner les réglages à un degré jamais atteint jusque-là. Il faut de très nombreuses heures de jeu avant de saisir toutes les subtilités, et ce malgré un manuel extrêmement complet et bourré de conseils. On regrettera toutefois le manque d'ergonomie des menus.

Et la simulation, dans tout ça ?

Pour ne rien vous cacher, j'étais relativement sceptique. F1 Grand Prix premier du nom que je considérais jusque-là comme inégalable sur le plan de la simulation pure me semblait difficilement améliorable. De plus, avec le report incessant de la sortie du jeu et les quelques fois où j'ai eu l'honneur et l'avantage de voir la béta tourner, je m'attendais au mieux à une version texturée et S-VGA du premier Grand Prix. La surprise n'en fut donc que plus grande. Si l'aspect graphique a effectivement évolué – j'y reviendrai plus tard – la partie simulation est tout simplement extraordinaire et le comportement des F1 incroyable.

À l'instar d'un produit comme Flight Unlimited, on sent très nettement que ce comportement est directement issu de la logique induite par les différentes lois de la physique. En clair, si un pneu



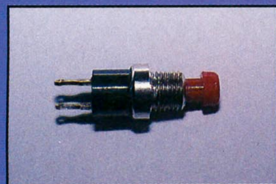
Si la qualité du graphisme est irréprochable, c'est surtout sur la précision de la simulation pure que Grand Prix 2 se distingue de ses concurrents.

BIDOUILLE DE LA MORT

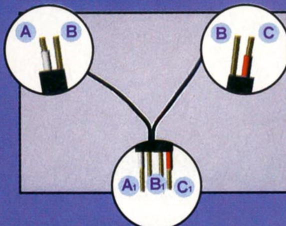
Comment mettre les vitesses au volant sur le Thrustmaster T2 ? Fastoche !

Vous êtes un super-fana de courses automobiles et heureux possesseur d'un ensemble pédalier/volant Thrustmaster. Ouah, vous en avez de la chance ! Seulement voilà, vous n'avez pas les vitesses au volant et c'est super-énervant. Pas de panique ! avec un peu de bricolage et une dizaine de francs, vous pouvez effectuer la modification vous-même. Voici comment :

1 Procurez-vous dans un premier temps deux petits boutons poussoir de 1 cm de diamètre. Ce genre d'interrupteur se trouve facilement dans un magasin d'électronique.



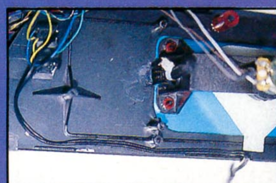
2 Il vous faut également deux bouts de fil électrique contenant chacun deux fils conducteurs d'une longueur de 40 cm environ (un vieux fil de walkman fera l'affaire). Séparez les fils sur une vingtaine de centimètres comme sur la photo.



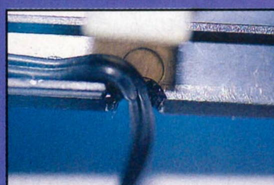
3 Bon, passons aux choses sérieuses. Retournez le volant et retirez les vis. Retirez ensuite le tableau de bord en évitant de trop solliciter les fils.



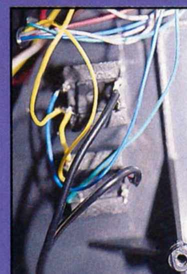
4 Repérez à l'arrière du tableau de bord, les branchements des deux boutons de tir rouges situés sur la façade avant du T2. Le fil que vous avez préparé devra partir de ces boutons, suivre le bord inférieur du tableau de bord et ressortir sur le devant, comme indiqué sur la photo (fil noir). Pour fixer le fil le long du bord, vous pourrez utiliser un filet de colle à prise instantanée, genre Super Glue.



5 À l'aide d'un cutter, taillez une encoche au centre sur le côté inférieur du tableau de bord. Le petit bout de plastique blanc que l'on aperçoit sur la photo et qui représente la butée du volant au repos est un très bon repère pour placer l'encoche.



6 Dénudez ensuite les fils et soudez respectivement le fil "A1" en face du fil bleu, le fil "C1" en face du fil vert et les deux fils "B1" en face des fils jaunes. Si la couleur de ces derniers était différente dans votre cas, repérez-vous à l'aide de la photo. Fixez ensuite le câble comme indiqué plus haut et refermez le boîtier en vérifiant bien que vous ne coincez aucun fil. Attention, une butée du socle risque de venir pincer le fil que vous venez de poser. Raccourcissez la d'un coup de cutter bien placé.



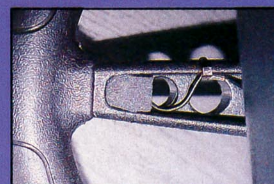
7 La seconde étape consiste à coller les deux boutons poussoirs sur les plus petits trous des branches supérieures du volant. Pour ce faire, utilisez de la colle Néoprène ou tout autre colle capable d'adhérer au plastique spécial du volant.



8 Soudez alors les fils A et B sur le bouton poussoir se trouvant sur la branche de gauche du volant (vue de face) et les fils C et B de l'autre bout de câble sur la branche de droite. Vous n'avez plus qu'à attacher les fils sur les branches du volant à l'aide de deux petites bagues en plastique comme sur la photo.



9 Si tout se passe bien, vous devriez pouvoir tourner pleinement le volant sans arracher les fils. Vous pouvez fignoler le montage en coulant l'arrière des deux boutons poussoirs dans de la colle Néoprène et recouvrir d'un peu de mousse



Voilà, c'est terminé... et croyez-moi, ça change la vie.



Monaco reste certainement le circuit nécessitant le plus de ressources machines.



se bloque au freinage, ce n'est pas dû à une simple ligne de programme effectuant un calcul prenant en compte la vitesse et la pression sur la pédale (pour simplifier), mais le savant résultat d'une analyse entre la température du pneu, la nature du revêtement, l'angle de braquage, la pression non pas de la pédale de frein mais des étriers sur le disque, l'écoulement de l'air sur les ailerons, etc. Il est évident que l'on ne peut pas tenir compte de tout, mais croyez-moi, le réalisme est époustouflant. La meilleure preuve est sûrement l'accident que j'ai eu l'autre matin. Lancé à pleine vitesse sur la ligne droite d'Hockenheim, j'ai malencontreusement touché le pneu arrière de Berger, ce qui a eu pour effet de me faire lever le nez de mon bolide.

Dès lors, le vent s'engouffrant sous le fond plat, la voiture a littéralement décollé et volé sur une bonne centaine de mètres. C'est en repassant la scène sous tous les angles que j'ai vraiment pu apprécier la qualité de la simulation. Hormis le fait que je me trouvais devant l'écran d'un ordinateur, il m'aurait été impossible de dire si ce que je voyais était bien la simulation ou le film d'un véritable accident.

Pour en revenir à l'aspect "simulation", les sensations que l'on ressent au volant sont exceptionnelles. On a l'impression de conduire sur des œufs et de sentir les quatre roues indépendantes. La voiture part un peu, hop, un violent coup de volant permet de la rattraper in extremis. On réaccélère, on sent le pneus arrière droit patiner ; la fumée dans le rétroviseur conforte cette impression. Comme toute simulation digne de ce nom, c'est sans aucune aide de la part de l'ordinateur que l'on éprouve les plus fortes sensations. C'est aussi le mode qui demande le plus d'expérience, de concentration et de dextérité. Mais ce summum de réalisme ne doit en aucun cas effrayer le joueur débutant. GP2 comporte heureusement une quantité d'aides suffisamment importantes pour le rendre

REMARQUES

Le jeu nécessite 8 Mo de mémoire vive. 16 Mo sont fortement conseillés sous session DOS/Windows 95.









Lors des sorties de route, on peut apercevoir la tête du pilote bouger dans tous les sens. Génial !











accessible àtous. Il existe 5 niveaux de difficulté et 7 aides à la conduite. La difficulté intervient en fait sur les performances des autres véhicules. Les aides à la conduite peuvent être, quant à elles, supprimées une à une et dans n'importe quel ordre. Aide au freinage, changement automatique de vitesse, invulnérabilité de la voiture, antitête-à-queue, affichage de la trajectoire idéale, recommandations du rapport à adopter et anti-patinage permettront à tous de s'améliorer progressivement.

Il existe deux autres aides accessibles dans le menu de réglage des joysticks, mais elles restent nettement plus difficiles à maîtriser. Il s'agit de l'aide au virage et de l'aide au dérapage. Le programme essaye en effet d'adapter en permanence l'angle de braquage en fonction de la vitesse et de la forme de la route, tout en gommant les à-coups du régime moteur pour adoucir le comportement. Valider ces deux fonctions rend le jeu inaccessible à une très grande majorité de joueurs. Conduire une F1 ne doit décidément pas être une chose facile. Il faut avouer que j'ai eu la chance de tester le programme avec le volant et les pédales. Cela dit, la maniabilité reste très bonne au joystick et même au clavier.

De par la qualité et la précision du moteur de la simulation, les réglages dont je vous parlais un peu plus haut ont une réelle influence sur la tenue de route et l'usure de la voiture. Compte tenu de leur nombre, seul un expert pourra déterminer avec précision quels sont les paramètres à adopter pour telle ou telle course, et ce au terme d'une bonne semaine d'essais. Pour déterminer avec précision les modifications à effectuer, il existe malgré tout un moyen efficace de cerner les problèmes : la télémétrie. C'est vrai, je ne vous l'avais pas dit mais GP2 émule également ce système d'enregistrement des paramètres en temps réel.

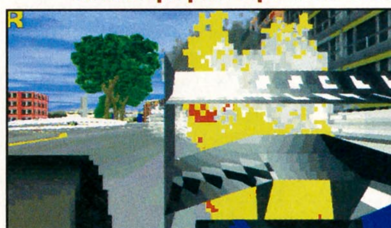
Ainsi, peut-on connaître le taux d'adhérence pour chaque roue, la demande de braquage, les performances en accélération, etc. Le tout sous la forme de graphiques personnalisables. C'est en les analysant que l'on détermine avec précision s'il faut modifier la nature des ressorts, leur dureté, leur course, régler la force des barres anti-roulis, la hauteur de caisse, répartir la puissance de freinage, etc. On peut même contrôler l'usure de la fameuse planche en bois, c'est tout dire. À ce propos, les amateurs voulant faire profiter les lecteurs de leurs réglages magiques pourront nous envoyer le fichier de sauvegarde que nous mettrons avec joie sur notre CD.

Et l'intelligence artificielle dans tout ça ?

Si la partie "simulation" ne paraît pas souffrir de défauts particuliers, la gestion des autres véhicules comporte encore quelques petites imperfections. Rien à voir cependant avec Grand Prix 1. Les routines d'intelligence artificielle sont même impressionnantes, et sans contestation possible les plus abouties du moment. Les pilotes gérés par l'ordinateur se montrent extrêmement prudents ou agressifs selon le niveau de difficulté choisi, et réagissent très intelligemment face à une situation particulière. Primo, ils ne vous rentrent plus dedans en se rabattant sur la trajectoire comme ils le faisaient avant ; secondo, ils sont devenus fins psychologues et jouent avec vos nerfs en tentant des manœuvres d'intimidation. Ils déboîtent rapidement et se rabattent pour mettre la pression, ou bien au contraire s'écartent pour laisser passer les leaders. Tout dépend en fait de la personnalité du pilote et de sa place dans le championnat. "Mais tout ceci a l'air parfait... alors où sont donc les petites imperfections ?"

Comme dans tout grand prix qui se respecte, il n'est pas rare qu'un ennui mécanique contraigne un pilote à l'abandon. Dans le cas d'un moteur qui lâche, une énorme fumée se dégage de l'arrière du véhicule; et dans la majorité des cas, la voiture ne fait guère plus de 500 mètres. Dans GP2, non seulement elles continuent de tourner sur presque deux tours à vitesse normale, mais les autres voitures gérées par l'ordinateur restent collées derrière comme si aucune fumée ne les gênait. Certes, la voiture défectueuse finit par se ranger sur une trajectoire raisonnable puis par s'arrêter, mais quand même. Reste à savoir s'il s'agit là d'un bug de dernière minute ou d'un réel défaut du jeu. De par l'évidence de la chose, je pencherai plutôt pour un bug de la béta version.

L'ordinateur gère désormais plusieurs types de pannes. Là, c'est évidemment la rupture d'une durite d'huile qui provoque l'incendie.







QUEL RÉSULTAT, SUR QUELLE MACHINE ?



486DX 2 66 :
Vous devrez vous contentez du VGA avec le minimum de détails. Le résultat se rapproche beaucoup de la première version du jeu, avec des textures en plus. La fluidité de l'animation est bonne. Même si vous ne pourrez pas profiter de tous les avantages qu'offre le nouveau moteur 3D, cette machine justifie déjà l'achat de GP2.



486DX4 100 et Pentium 60 :
C'est parfaitement jouable en VGA avec la plupart des détails et des objets à fond. Vous devrez toutefois enlever le ciel et les détails dans les rétroviseurs.



Du Pentium 75 au Pentium 90 :
On peut commencer à s'attaquer au S-VGA, mais avec très peu de détails. Pratiquement aucun en fait, si l'on désire garder une fluidité de l'ordre de 15 à 18 images seconde. Reste le S-VGA avec tous les détails à fond, sauf peut-être dans les rétros.



Pentium 100 et 120 :
On peut en fait ajouter quelques détails supplémentaires, mais il faudra toujours se passer de la texture du ciel. En revanche, le S-VGA tourne en 15 images seconde avec la totale.



Pentium 133 et 150 :
Une cadence de 11 images seconde en S-VGA avec tous les détails, sauf le ciel. C'est peu, mais c'est déjà suffisant pour jouer. Le mode "automatique" offre 18 images seconde, mais il enlève pratiquement tout. Pas de problème en VGA.



Pentium 166 et 180 :
Même chose que précédemment avec le ciel en plus et quelques détails dans les rétros. Sur le Pentium 180, ça devrait fonctionner avec tous les détails à environ 14 images seconde. Vivement le Pentium 200, et puis vivement Grand Prix 3 et le Pentium 800 et puis... Stooooop !

Espérons que l'avenir me donnera raison.

Puisque nous en sommes aux pannes, il faut en effet savoir que le soft prend en compte plusieurs types de pannes. Rupture d'amortisseur, boîte défectueuse, problème électrique... autant de problèmes mécaniques qui peuvent intervenir à tout moment. Chacun d'entre eux – une dizaine environ – peut être activé ou désactivé dans le menu de configuration de la voiture. Là encore, la fréquence des pannes s'appuie sur des statistiques réalistes. Un moteur Renault cassera moins souvent qu'un moteur Ferrari, par exemple.

Et l'affichage dans tout ça ?

Venons-en maintenant au cœur de la simulation, aux entrailles de la course, dans la partie active de la chose. Avant d'entrer dans le cockpit de votre bolide, p'tit gars - mieux vaut être petit, c'est









La télémétrie fait son apparition. Une fois de retour au stand, vous n'avez plus qu'à décortiquer les données, à les analyser et à en tirer les réglage qui s'imposent.

un fait - plusieurs choix s'offrent à vous. "Simple entraînement", "course hors championnat" ou "saison complète", tout dépend de vos ambitions. De toute manière, vous n'avez pas le choix. Si vous voulez gagner, il faut d'abord vous entraîner. Voilà donc notre lecteur assis au volant de sa superbe voiture. Un homme se tient debout, devant lui, avec une cagoule sur la tête. Mon Dieu, mais que veut-il à notre cher lecteur ? 1) Lui piquer son portefeuille 2) Lui proposer de l'essence non conforme sous le manteau 3) Rien, c'est juste le mécanicien qui se trouve à l'avant de la voiture. Ouf, c'est Albert, le mécano. !

Sur le tableau de bord à cristaux liquides apparaissent les différents choix possibles. En déplaçant le joystick dans toutes les directions, notre lecteur peut modifier la quantité d'essence embarquée, changer de train de pneus, accélérer le temps (il est fort, ce lecteur !), sauter dans le menu de configuration ou bien demander à Albert de se barrer de devant sa caisse avant qu'il ne le transforme en mécano tout plat. Inutile de revenir sur la configuration de la voiture, il faut donc qu'Albert se casse. La voiture descend, Albert se pousse, et la voix est libre. Première, deuxième, troisième... Oh là, doucement l'ami ! Et la vitesse dans les stands, alors ? Deuxième, première... et c'est parti ! En anglais maintenant : second, first, go ! (Allez, je prends la place du lecteur, c'est moi qui teste, après tout).

J'appuie à fond...

... sur la pédale de droite, ça chasse un peu mais je garde le pied lourd sur l'accélérateur et ça se remet dans l'axe. Seconde, troisième, quatrième, cinquième, sixième, l'impression de vitesse est bien présente pour le joueur, elle l'est moins pour le spectateur. Je suis la trajectoire idéale. J'approche du bout de la ligne droite. Le premier panneau m'indique que je suis à 300 mètres du virage... 200 mètres et... 295 km/h ! Je freine juste après le panneau. Ouah, impressionnant ! Ça freine vraiment très très fort, beaucoup plus que dans Grand Prix 1 en tout cas. La roue avant droite se bloque, laissant échapper un nuage de fumée. Impossible de tourner avec une roue bloquée, je relâche légèrement la pédale et je retrouve l'adhérence nécessaire pour virer. Je monte un peu sur le vibreur et j'appuie à nouveau sur le champignon... Petit écart du train arrière, un nuage de fumée dans le rétroviseur et ça réaccélère très fort jusqu'à la prochaine chicane... Le cap des 300 km/h est franchi alors qu'il est déjà temps de freiner et de rétrograder.

Les bruitages sont incroyables, directement enregistrés sur une vraie F1. Broaouum, broua.. Non c'est débile, j'imite vraiment trop mal. Outch ! trop tard, je fais un tour droit dans les graviers. La voiture est ballotée dans tous les sens et s'immobilise près de la barrière de sécurité. Heureusement, je suis tout près de la pelouse. Quelques coups de gaz, et hop me revoilà sur la route non sans mal. J'en profite pour faire une pause et mater le ralenti des 20 dernières secondes de course. Voyons les différentes vues disponibles : les caméras placées au bord de la route se trouvent visiblement aux mêmes endroits que sur les vrais circuits. De plus, elles peuvent désormais zoomer. Il existe toujours la vue avant et arrière, mais elles sont dorénavant complétées par des vues de caméras embarquées à différents endroits des ailerons, sur le nez et face au casque du pilote. Cette dernière vue est vraiment géniale. On peut apercevoir la tête du pilote se pencher dans les virages de manière plus que réaliste. Ah justement, voilà la fin du ralenti avec la sortie de route. C'est hallucinant. Ma tête part dans tous les sens et la voiture "rebondit" et sautille sur les graviers rangés en grosses vagues. Non vraiment, on passerait son temps à regarder les ralentis. Il est d'ailleurs possible de regarder une course, sans y participer, à travers l'option "vue réalisateur". De la même façon que pour une retransmission télé, le réalisateur va jongler avec les différentes caméras pour offrir



LE SHOPPING DU PILOTE VIRTUEL

Le Grand Prix 1 de Thrustmaster :
Le prochain volant de TM est spécialement étudié pour les pilotes ne disposant pas de place. Les vitesses sont au volants mais, nouveauté oblige, les pédales aussi. Elle sont placées juste derrière le volant et s'actionnent manuellement (NDLR : faut être vachement souple pour utiliser les pédales au volant. Ah non, O.K., j'ai compris, on les actionne avec les mains). Prix prévu : environ 1 000 francs.
Contact : Ubi Soft. Tél. : (1) 48 18 50 00.



Le Virtual Vehicle simulator d'Interactive I/O :
Le fin du fin. Le siège est réglable en profondeur, le volant est en cuir, les rapports sont également au volant et le socle sert bien entendu à poser le moniteur. Prix non communiqué mais a priori, c'est pas donné !
Contact : Interactive I/O, 1030 West Briardale Avenue Orange, CA 92665. USA.
Tél. : (19)1-714 921 0994.





Le Per4mer Turbo Wheel de Platinum Sound :
Un volant somme toute classique, avec changement de rapport sur le volant. Son avantage : son prix qui ne devrait pas dépasser les 500 francs.
Contact : SC&T Europe : De Lescluzestraat 63, 2600 Antwerp, Belgique.

le meilleur spectacle possible. Notez qu'aucune vue extérieure n'est possible dans les stands.

Bon, je retourne dans la caisse. Je roule jusqu'au centre de la piste et je mets la patate. Youah, je fais directement un tête-à-queue ! À l'évidence, les pneus sont sales. Il faut que je rentre au stand. Étape suivante, une vraie course hors-championnat. Ça débute avec les essais libres, suivi des qualifications du vendredi, puis du samedi. Eh oui, il y avait deux séances à l'époque ! Plus je joue et plus je rentre dans le trip. C'est fabuleux. Me voilà dans la seconde séance de qualification, tranquillement garé sur le stand, toujours au volant et Albert devant.

Le panneau indique le temps de mes concurrents et s'ils sont en train de tourner ou pas. J'entends les bolides passer dans la ligne droite. Une vue des caméras de télé... le soleil se reflète dans les carrosseries. Rien à redire, Microprose vient de placer la barre très très haut. Bon, mon temps n'est pas mauvais, je devrais partir en troisième ligne (je suis en mode "semi-pro", quand même !). Je patiente, le temps du chargement... Voilà le départ. J'accélère et rien ne se passe. Ça c'est énervant. De même que dans GP1, il est impossible de faire un faux départ, et la vitesse est automatiquement limitée dans les stands. De fait, il n'existe pas de pénalité de 10 secondes. Dommage. Qu'importe, le feu passe au vert et les moteurs hurlent.

Excellent départ l'ami. Je double Alesi, Coulthard et me retrouve en troisième position. Les voitures se rangent derrière moi dès le premier virage, mais j'aperçois de la fumée derrière. Un coup de ralenti me confirme ce que je craignais : un carton a bel et bien eu lieu. Je crois que c'est Zanardi qui est monté sur la roue de Katayama. Toujours est-il que l'un n'a plus d'ailerons et l'autre plus de flanc droit. Dommage que le ralenti soit limité à 20 secondes. Juste un petit mot pendant que j'y pense; le programme ne gère que trois drapeaux : vert, jaune et bleu. Pas de drapeau noir... et pas de disqualification possible. Dommage !

Et le réseau, dans tout ça ?

F1 Grand Prix 2 peut se jouer à deux par câble série ou par modem. La gestion multijoueur a elle aussi été améliorée pour une plus grande convivialité. Hélas, triple fois hélas, aucun mode "réseau" n'est implanté pour le moment. Lorsqu'on pose la question à Microprose pour savoir si un add-on sortira par la suite pour le réseau, on ne reçoit aucune réponse. Dommage, car une course à quatre ou huit, je vous raconte pas le pied que ce serait ! En revanche, des add-on pour les saisons 95 et 96 sont prévus par Microprose.
Bon, eh bien je crois que j'ai fait le tour... le tour de chauffe bien sûr. Maintenant je vous laisse car la championnat m'attend ; et c'est très bien parti pour moi. "Là où Casque Noir passe, Alesi casse". C'est pas moi qui le dis, c'est l'histoire.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Microprose • DÉVELOPPÉ PAR : Microprose • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 joueur en link • CONFIG. RECOM. : 486 DX4 en VGA, Pentium 90 en S-VGA. Compatible Windows 95 • TEXTE : En français

tips

Pour jouer en mode "entierement manuel", y compris sans l'assistance à la direction, je vous conseille fortement de placer la zone neutre du volant à 100 % et de régler l'angle de braquage à 16 degrés et 75 %.

L'attente fut longue, mais le résultat fait oublier toute... euh comment dire... euh toute attente. Geoff Crammond et Microprose nous prouvent une fois de plus que la simulation n'ont aucun secret pour eux. Quoique... il en faut des secrets pour obtenir un tel résultat ! Grandiose !

INTERET	98%
+	Tout, sauf l'ergonomie.
−	Rien, sauf l'ergonomie à revoir.
TECHNIQUE	93%

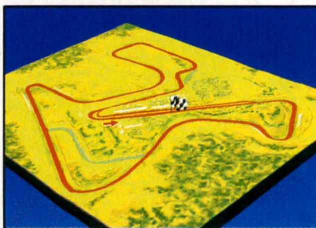
TELEX

Thrusmaster et Cybernet se sont associés pour développer le premier volant à retour de force pour PC. Pas de date annoncée. Dans le même registre, mais rien n'est officiel, Thrusmaster travaillerait sur un "siège" à vérins.

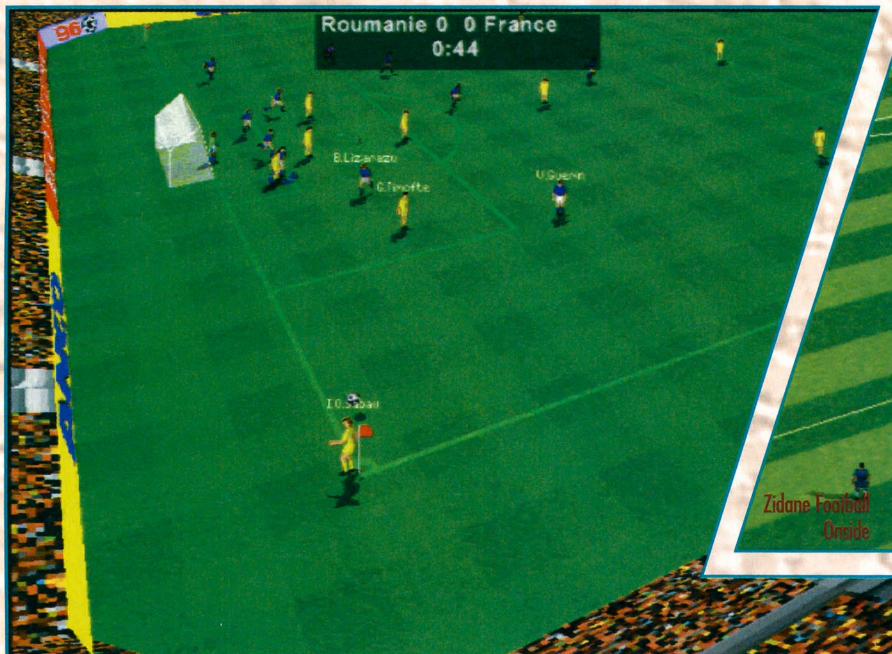
Les menus de configuration de la voiture sont largement plus détaillés dans cette seconde version de F1 Grand Prix. À vous d'apprendre à en tirer toute la quintessence.











Kick Off 96

Zidane Football
Onside

FOU de FOOT



Sensible World of Soccer



Le mois de juin, Euro 96 oblige, fut riche en ballons ronds, pelouses, joueurs shortés et autres tirs au but. Et ce n'est pas fini, croyez-moi ! Après avoir envahi le petit écran et les journaux, le football fait une contre-attaque sur les écrans de nos bécanes.

Les allergiques aux penalties s'en plaindront, mais les autres ne peuvent que se réjouir, car au milieu de cette riche production quelque peu opportuniste, nous avons trouvé de jolies réalisations. Des softs qui secouent joyeusement le genre et poussent la technologie un peu plus loin. Le choix sera rude, car malgré un thème identique, les jeux présentés sont tous très différents.

Seb



Euro 96



Olympic Soccer



L'Entraîneur

Championship Manager 2

Je vais être franc avec vous, cette catégorie de jeu est un peu le cauchemar de la rédaction : les softs de simulation de management d'équipes de foot. L'horreur. Tous les testeurs ici se battent pour ne pas les tester, justement. Et comme je suis le seul à apprécier les jeux de foot, bingo, c'est sur moi que ça retombe. Nous sommes plutôt hermétiques, ici à Joy. Pour être précis, il faudrait même dire : "Ici en France". Imaginez la tête d'un Anglais à qui on proposerait une gestion de Quinté Plus ?

Bref, tout ça pour dire que plutôt que de casser une fois de plus un jeu qui propose d'être entraîneur de foot – L'Entraîneur donc – nous n'allons pas le noter. Voilà. Partant du principe que ceux qui apprécient se débrouilleront tout seuls, et sauront peut-être voir en "L'Entraîneur" un soft excellent, malgré ses graphismes en S-VGA sans animations. Marre de ces matchs de foot qui se résument à quelques phrases affichées, disant "Passe de machin", "Trucmuche tire le corner" ou "Bidule obtient un coup franc".

Les amateurs apprécieront que le jeu soit en français, qu'il contienne toutes les données sur nos clubs, nos joueurs.

Ça a l'air bien foutu, quoiqu'un peu lent parfois et bourré d'accès disques pour un soft qui n'anime pas un pixel. Moi je peux pas, désolé. Je m'ennuie à mourir.

EDITEUR : Domark • **NOMBRE DE JOUEURS** : 1 à 42 joueurs • **NOTICE** : en français

Olympic Soccer

Chez US Gold, on nous prépare un jeu de foot également. Mais cette fois basé sur la compétition olympique qui se prépare, à Atlanta, chez les Ricains. Olympic Soccer, qu'il s'appelle ce soft sur CD-Rom PC. Et pour l'instant, nous n'avons vu que quelques photos que nous vous présentons ici, comme ça, en petite news. Ça a l'air sacrément beau, tiens. Avec de la 3D partout, y compris pour les joueurs. On se tente une preview le plus tôtpossible, pour voir ce qu'il a dans le ventre, l'Olympic Soccer.







Euro Manager '96



Celui-ci n'est pas encore sorti, il est prévu pour octobre, mais l'occasion de ce dossier foot était trop belle pour ne pas vous le présenter. Remarquez, il s'agit là encore d'une simulation de manager sportif, comme pour "L'Entraîneur"; et vous savez maintenant ce que nous pensons de ce genre de jeu. Aussi bon soit-il, ce type de produit aura toujours du mal à passer de ce côté-ci du channel. Mais bon, hop, on vous informe quand même.

Ce soft en développement chez Team 17 a le mérite de sortir également sur Mac, et le graphisme est annoncé comme exceptionnel. Verra bien... Autre originalité, la présence de scénarios, comme la possibilité de prendre en main une équipe qui zone dur, et avoir pour but de décrocher une place en coupe d'Europe pour la prochaine saison. Peut-être l'occasion d'intéresser à ce genre le plus grand nombre...

DÉVELOPPEUR : Team 17 • **EDITEUR** : Ocean • **SORTIE PRÉVUE** : Octobre

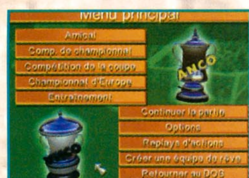






Kick Off 96

Le retour d'un jeu mythique









La série des Kick Off est sans conteste l'une des plus prestigieuses de l'histoire du jeu de foot sur ordinateur. Nombre de joueurs possèdent encore un Atari ST ou un Amiga avec Kick Off définitivement bloqué dans le lecteur de disquettes. Après des déboires et des histoires pourries de "je m'en vais je me vends je reprends mes billes" et le départ de Dino Dini, créateur de la série ; Anco revient sur le terrain avec Kick Off 96 qui est, logiquement, le plus réussi de la saga. À noter que le développement du jeu a été dirigé par Steve Screech, ancien bras droit du déjà nommé Dino Dini. Le hasard n'existe pas.

Avec les bécanes qui nous traînent dans les pattes de nos jours, nos PC pentiumés, programmeurs et graphistes se devaient d'adapter le design d'un jeu de foot aux possibilités techniques actuelles. Du coup, Kick Off 96 nous balance de la 3D à tout va et des options à la pelle. On regarde ça un peu plus dans le détail, tiens.

Saleté de crâneur ! Il marque un but pourri, et paf le voilà qui relève son maillot et cavale en tous sens pour se faire remarquer.

Moderne, et à l'ancienne

Pour affronter l'équipe d'en face, vous aurez plusieurs choix quant à la visualisation du terrain : cinq vues différentes en tout. Modernisme et plan nostalgie sont au programme, puisque le terrain et les joueurs peuvent être affichés en 3D, avec caméra qui bouge dans tous les sens et suit l'action du mieux qu'elle peut ; une vue de côté, également en 3D ; une vue en 3D isométrique tout à fait réussie ; une autre de loin, toujours en 3D ; et enfin, une vue façon vieux Kick Off, en 2D, pour les nostalgiques.

Vous pouvez en changer à tout moment de la partie, par simple pression d'une touche de fonction. Votre choix se fera selon votre style de jeu du moment. Ainsi la vue de loin est-elle plus tactique, puisque vous visualisez une grande partie du terrain : cela vous permet d'organiser de superbes attaques avec de bien jolies passes. La vue 3D avec caméra dynamique est plus spectaculaire, un peu plus arcade. Et les autres oscillent entre les côtés simulation réaliste et jeu d'arcade de Kick Off 96. À noter que la vue en 2D est extrêmement rapide, le PC n'ayant pas grand-chose à calculer pour afficher chaque image: voilà qui permet des actions assez jouissives et joyeusement fulgurantes.

Un petit regret, tout de même, pas si petit que ça d'ailleurs, maintenant que j'y pense : le graphisme n'est pas terriblement impressionnant. Franchement moyen, même. Si on l'oublie rapidement une fois lancé dans le jeu, une fois les commandes bien en main, il n'en reste pas moins que Kick Off 96, s'il avait été plus beau, aurait frôlé le chef-d'œuvre. La déception est d'autant plus grande – vous le verrez un peu plus loin dans ce dossier – que certains



3 types de terrain

Pour ne pas sombrer chez Roger-la-monotonie trop rapidement, Kick Off 96 propose trois types de gazons différents. Ça ne change pas grand-chose pour le jeu, mais c'est beau, avec un terrain tapissé de bandes ou de jolis diamants.



de ses concurrents ont fait beaucoup d'efforts au niveau du graphisme. Et encore, je ne vous parle pas des menus hideux et extrêmement peu conviviaux. Là encore, la concurrence tape bien plus fort, notamment pour Euro 96 qui, à ce niveau, est tout simplement excellent. D'un autre côté, ce graphisme moyen est plus simple à calculer ; il permet une plus grande fluidité et une bonne rapidité de jeu.

Mais Kick Off 96 se rattrape très largement côté plaisir de jeu et réalisme des actions comme nous allons le voir... maintenant.

Toutes les nuances du football

Et sur le terrain, comment notre ami Kick Off 96 se comporte-t-il ? Là, rien à redire, au contraire. Tout y est. Le maniement des joueurs, même s'il demande un peu d'efforts au départ, devient très agréable très vite. Puis, avec un peu d'entraînement, vous vous surprendrez à faire des talonnades, des têtes plongeantes, des ciseaux retournés et autres tacles mortels. À noter qu'il est vivement conseillé, voire obligatoire, de jouer au joystick. Même si l'option "jeu au clavier" est proposée, elle ne permet pas toutes les subtilités rêvées. Mieux encore, un joystick 4 boutons est supporté par Kick Off 96 et permet encore plus de mouvements et d'actions, encore plus facilement.

En revanche, deux joueurs s'affrontant simultanément ne pourront disposer que de deux boutons chacun s'ils utilisent des joysticks. N'en voulez pas à Anco, mais au protocole des cartes joystick sur PC. Jusqu'à 8 joueurs humains peuvent s'inscrire dans une compétition sur Kick Off 96 : chacun son équipe !

Et les compétitions, alors ? Là, il y a la dose, tout y est. Match amical, compétitions internationales, les coupes, tous les championnats et bien sûr – c'est d'actualité – l'Euro 96 que vous pourrez rejouer joyeusement. En fait, Kick Off 96 intègre les données de 49 équipes internationales et de 750 clubs européens. Avec les noms et les données sur plus de 15 000 véritables joueurs.

À partir de cette large base de données, vous pouvez créer n'importe quelle compétition, le tournoi que vous souhaitez, faire se rencontrer n'importe quelles équipes, y compris des équipes nationales contre des clubs. Plus drôle encore, vous pouvez composer votre "dream team", et regrouper des joueurs venus de tous les pays pour les laisser ensuite face aux autres équipes. Drôle !

EDITEUR : Anco • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 joueurs •

5 angles de vue différents


En 3D avec caméra mobile


De côté


En 3D isométrique


Une vue de loin


Une vue 2D à l'ancienne.

INTERET 85%



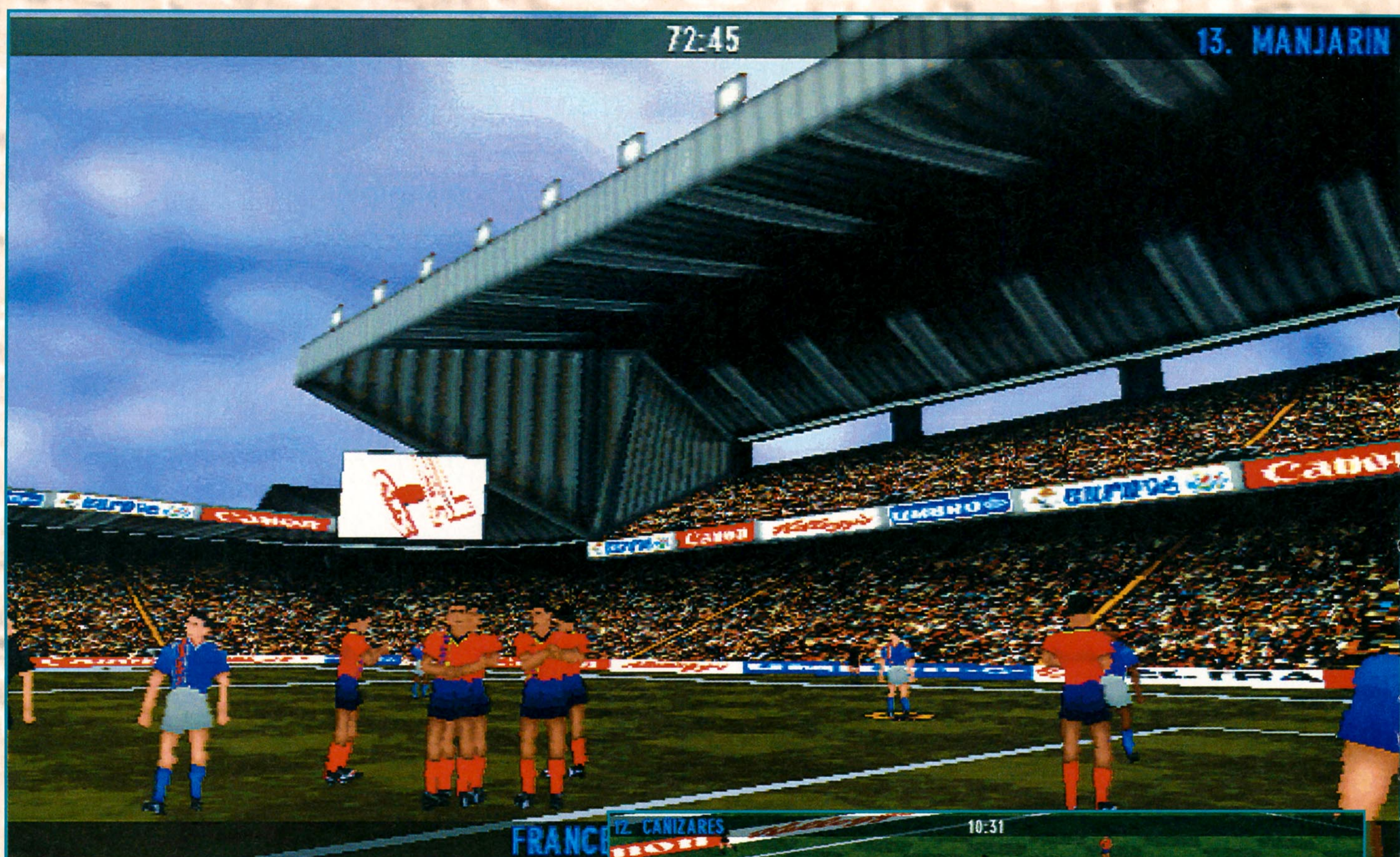
Le réalisme des actions de jeu
Les équipes correspondent à la réalité
De nombreux mouvements possibles avec les joueurs

–

Des menus vilains et compliqués à maitriser
Les bruitages sont moyens
Pas d'option réseau ou modem

TECHNIQUE 80%

Plus technique que ses concurrents, Kick Off 96 fera la joie des acharnés, les joueurs prêts à passer de nombreuses heures avant de maîtriser totalement un soft. Malheureusement, graphisme et clarté des menus ne sont pas au rendez-vous pour en faire un soft parfait.



Regardez ce niveau de détail sublime hein ? Et ce ciel, ces gradins bondés de spectateurs, la pelouse, les joueurs : tout est beau.



Très bel arrêt du gardien. Nom de Dieu, admirez-moi ce plongeon !

Euro 96

Le jeu officiel de l'euro 96

À l'heure où j'écris ces lignes, l'Euro 96, en Angleterre, vient à peine de commencer. À l'heure où vous les lisez, la compétition est presque terminée et les vainqueurs bientôt couronnés. Malgré tout, Gremlin Interactive nous propose de refaire l'histoire sportive toute fraîche; de la refaire ou de la confirmer.

Euro 96 est l'une des pierres de l'édifice Actua Sports, une série qui se veut la plus réaliste et qui utilise les moteurs 3D les plus avancés possible. Et ça donne quoi, tout ça ? Eh bien, au premier coup d'œil c'est rudement joli, ça tourne bien et tout. Et quand on regarde plus en détail ? Ah, mais c'est encore plus impressionnant. Suivez-moi que je vous explique.



Un environnement superbe

Tout commence avec les menus, les écrans de choix et de sélection. Même si, dans un jeu, ce n'est pas l'élément le plus important, le fait qu'ils soient agréables ne peut être qu'un "plus". Dans Euro 96, les menus sont tout simplement superbes. Beaux, simples et agréables à manier. Toutes les options vous sont présentées clairement, vous savez toujours où vous en êtes et ce qu'on vous demande.

Et des options, Euro 96 en a à revendre. Tout ce qui a pu vous être proposé dans une simulation de football est au rendez-vous. Sachant que tout tourne autour de la compétition Euro 96, évidemment, le jeu de Gremlin est le soft officiel de la prestigieuse compétition.
Vous pourrez commencer par vous entraîner aux penalties, ou carrément lancer votre équipe seule sur le terrain face au gardien adverse, histoire de vous exercer à faire des passes et des tirs.

Vous pouvez également vous lancer dans un simple match amical, juste une équipe contre une autre. Cette dernière option étant d'ailleurs étendue au match par modem, par port série ou même en

Thierry Roland vous parle

Gadget et coup de pub, ou option qui apporte véritablement quelque chose ? Vos matchs d'Euro 96 peuvent être commentés par le très imité Thierry Roland. Évidemment, l'Intelligence Artificielle du programme étant loin de la perfection, les commentaires ne sont pas d'une finesse totale et se répètent assez rapidement.
Amusante pendant un ou deux matchs, cette option gagne à être coupée. À mon avis. Ne nous plaignons pas, c'est en plus et on peut l'enlever si ça ne nous plaît pas.





Avec les vues éloignées et de haut, on voit parfaitement la position de ses petits camarades, on fait mieux circuler le ballon.



réseau. En réseau, jusqu'à 20 joueurs peuvent s'affronter, chacun incarnant un joueur donné, ce qui sous-entend que vous disposiez de 20 PC. Pas évident !

Quand vous vous sentirez suffisamment préparé, vous pourrez entrer dans la compétition européenne elle-même. Les 16 équipes vous attendent, toutes tranquillement installées dans les poules A-B-C ou D, comme dans la vraie compétition. Choisissez la vôtre, d'équipe. Choisissez votre tactique. Décidez d'incarner un joueur particulier tout au long du match, ou bien de toujours diriger le coyote le plus près du ballon. Et paf, c'est parti, place à votre habileté pour vous mener jusqu'à la finale.



L'écran tactique permet de jeter un œil à la composition de votre équipe, et de décider de la formation qu'ils suivront sur le terrain.

C'est beau, c'est beau, on s'y croirait !

Graphiquement parlant, Euro 96 est nettement plus beau que Kick Off 96, par exemple. Et avec un Pentium rapide, en poussant chaque partie du jeu à son maximum de résolution (terrain, joueurs, décors...), le jeu devient tout simplement superbe.

Côté jeu lui-même, rien à redire non plus. Le maniement est simple et instinctif, et les actions engendrées par vos actions sont belles à regarder, comme à la télé. Plusieurs types de passes et de tirs vous sont proposés, certaines actions étant plus difficiles à effectuer que d'autres puisqu'elles demandent plus de dextérité avec les deux boutons de tir. À noter que là aussi, le joystick est très vivement conseillé. Un joystick deux boutons si possible, sinon vous ne disposerez pas de toutes les options proposées.

Le terrain et l'action peuvent être observés de plusieurs façons, avec des mouvements de caméra différents, cela dépendra de vos goûts. Une vue plus éloignée vous permettra de jouer de façon plus tactique, pour mieux faire circuler le ballon ; et une vue rapprochée sera plus intéressante visuellement et proposera un jeu plus axé arcade et réflexes.

L'intelligence de l'ordinateur est suffisante pour que le déroulement des parties soit cohérent. Les matchs ressemblent à des matchs de foot, la balle circule, les joueurs savent se placer et tenter de jolis coups quand il le faut. En fait, au départ, c'est vous qui allez jouer comme une brelle ; mais avec de l'entraînement, vous pourrez à votre tour coller des ballons au fond des filets adverses.
Monter tout en haut des marches, arriver en finale ne sera pas toujours aisé. Vous aller suer, c'est promis. Et quand vous serez trop fort pour l'ordinateur, vous pourrez toujours vous rabattre sur des aversaires de chair et d'os, puisque de nombreuses options d'Euro 96 le permettent. Ces dernières étant de loin, comme d'habitude, les plus amusantes : massacrer un copain est toujours aussi amusant.

EDITEUR : Gremlin Interactive • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 20 joueurs • NOTICE : en français

Des menus somptueux

Vous allez dire que j'insiste lourdement avec les menus d'Euro 96, mais je vous promets que c'est un véritable bonheur de naviguer dans ce programme. Vraiment. Clair, beau et tout et tout.







Nettement plus beau que Kick Off 96, Euro 96 est malgré tout moins technique, et propose moins de mouvements et de combinaisons de coups et d'actions. Cela dit, le jeu n'en est pas raté pour autant. En fait, les deux jeux s'adressent presque à deux publics différents, Euro 96 étant un peu plus facile d'accès, un peu plus arcade.

INTERET 85%



Graphisme, angles de vue et mouvements de caméra très réussis
Environnement et menus clairs et superbes
Possibilité de jouer par modem et en réseau

−

Moins de mouvements possibles que dans Kick Off 96
L'intelligence des commentaires aurait pu être améliorée.

TECHNIQUE 82%



Zidane Football Onside

Le prince du crampon français fait son entrée sur PC



Le titre du jeu ne manque pas de prestige, puisqu'il porte la marque de celui qui a récemment été élu meilleur joueur français, Zinédine Zidane. Rien que ça. Méfiez-vous quand même, il ne s'agit que d'une licence, le père Zidane n'a pas eu grand-chose à voir avec le jeu, le titre ne fait pas tout.

Après une intro plutôt originale, où l'on voit les abords d'un stade de foot en images façon synthèse, supporters qui déambulent, le tout à grands coups de mouvements de caméra ; vous pourrez choisir dans quel championnat vous désirez vous lancer : allemand, anglais, italien ou bien français. Il est d'ailleurs possible de créer un tournoi original avec n'importe laquelle des équipes de ces quatre pays. Si un championnat complet vous semble trop lourd à supporter, hop, optez pour le match unique à 1 ou 2 joueurs. Fonçons vers le championnat français, tiens !

Il s'agit maintenant d'indiquer le nombre de joueurs qui vont participer au tournoi, des joueurs humains s'entend. Chacun une équipe, jusqu'à 20 joueurs maximum. Vous et vos potes jouerez alors à tour de rôle, vous affrontant les uns les autres, jouant contre l'ordinateur qui se charge également du classement. Comme il est fort !

Avant le match proprement dit, vous pouvez décider de la tactique que vos joueurs vont adopter, de leur style de jeu, agressif ou défensif, ou bien encore mitigé. Vous pouvez également changer la formation de l'équipe, ainsi que la position de chaque joueur dans cette formation (du simple 4-4-2 au 3-5-2, ou encore 5-4-1). Les tenues de vos joueurs peuvent également être modifiées : couleur du maillot, rayures ou non, chaussettes blanches, etc. Tout est prêt ? On peut y aller.

Une infinité d'angles de vue

Zidane Football Onside est un véritable soft en 3D calculée en temps réel. Juste avant le coup d'envoi, vous choisissez la position de la caméra. D'ailleurs, à tout moment de la partie, vous pouvez modifier cette position et faire tourner en tous sens, ou zoomer avant/arrière la vue du terrain. Une option sacrément agréable. À vous de reculer le plus loin possible si vous voulez jouer de façon tactique, ou au contraire en avant si vous voulez faire des plans "vas-y que je te dribble et que je joue mon perso".

Les joueurs entrent sur le terrain, ils sont moins brillants que le terrain, moins jolis. Et là, le jeu se gâte quelque

INTERET	72%
+	La visualisation 3D entièrement réglable L'intro pas trop mal
−	L'absence de réalisme des matchs L'intelligence limitée de votre adversaire de silicium Les commentaires crispants au possible
TECHNIQUE	75%



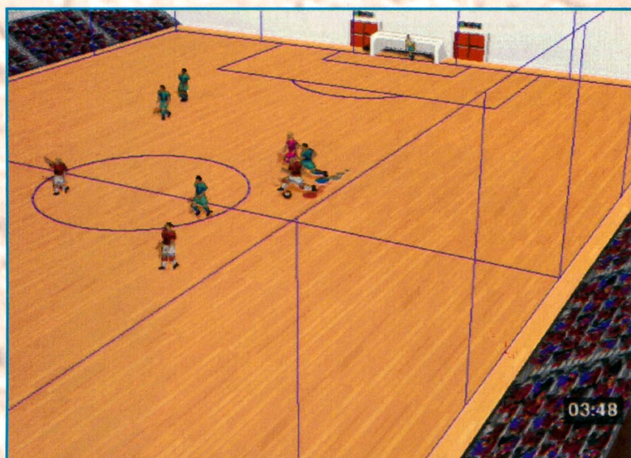




Le menu des options. Très graphique. Tout à fait charmant. Et très utile, puisqu'il permet notamment de virer la voix insupportable du commentateur.



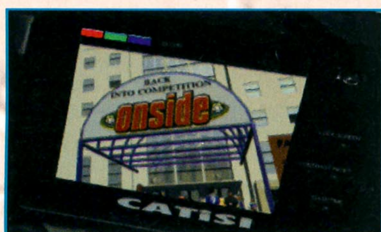






Alors là, ils sont contents. Il font les malins. Ils marquent des buts, des tas, et paf, voilà qu'ils font les guignols à cavaler sur les mains, ou à courir dans tous les sens.





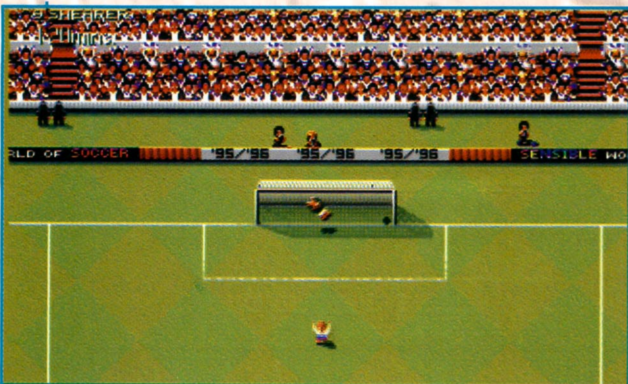


peu. Tout d'abord, l'action est ponctuée de commentaires en français absolument insupportables. Vraiment. Une voix monocorde, déprimante, à côté de la plaque, qui déclame sans conviction des "Oh, il a précipité son tir", des "C'est une occasion ratée" ou autre : "Un peu ambitieux". Ça gâche un peu, ça énerve, c'est stressant. Cela dit, il est possible grâce au salvateur menu d'options, de couper ces horribles commentaires.

Puis vient le jeu en lui-même, où les actions sont peu convaincantes. L'ordinateur ne joue pas bien, et surtout les matchs de football de Onside ne ressemblent pas à des matchs de foot. Contrairement à ces deux adversaires cités plus tôt dans ce dossier, Kick Off 96 et Euro 96.

EDITEUR : Telstar • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 20 joueurs • NOTICE : en français

Zidane Football Onside ne joue pas dans la même cour que ses adversaires, pas dans la même division. Nettement moins réaliste, beaucoup moins prenant, il s'adresse peut-être aux plus jeunes joueurs qui auront moins de difficultés à le prendre en main. Dommage, car la visualisation 3D entièrement réglable était plutôt réussie.









Sensible World of Soccer

European Championship Edition

Si vous jouez au foot sur ordinateur depuis quelques années, si vous avez eu une bécane avant votre PC, alors il y a de grandes chances que votre chemin ait croisé celui de Sensible Soccer.

Le voici de retour, à l'occasion des championnats d'Europe, bien sûr. Même si cette nouvelle version peut paraître un peu opportuniste, c'est avec une surprenante joie que Sensible World of Soccer s'est installé au fond de nos PC.

Pourtant, au premier coup d'œil, Sensible Soccer semble avoir sacrément vieilli, bon à rester sur la touche. La graphisme, quoi que précis, est simpliste ; les animations quasi inexistantes ; et le moteur du jeu est bien loin de la 3D à tout va qui secoue les simulations de football ces temps-ci. Surprise pourtant, Sensible World of Soccer est toujours efficace.

On s'amuse beaucoup, c'est un vrai bonheur à plusieurs (1 joueur humain par équipe maximum). Et cette édition qui propose toutes les données du championnat d'Europe 96 va vous permettre de refaire l'histoire footballistique à toute vitesse. Parce que, évidemment, avec d'aussi petits sprites et pratiquement pas d'animations, Sensible tourne sacrément vite.

La formule n'a presque pas vieilli, quand on est un peu indulgent sur l'aspect technique et qu'on se concentre sur le plaisir de jeu. Ce qui prouve qu'elle était sacrément bonne.

EDITEUR : Sensible Software-Renegade • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 32 joueurs • NOTICE : en français

INTERET 80%



La rapidité et la précision du jeu
La prise en main quasi instantanée et pourtant pleine de ressources

–

Les commentaires amusants qui deviennent saoulant au bout de 5 minutes
Les animations ultra-minimalistes
Ça sent un peu le "Je ressers une vieille soupe"

TECHNIQUE 30%

Earthworm Jim 2

PC CD-ROM

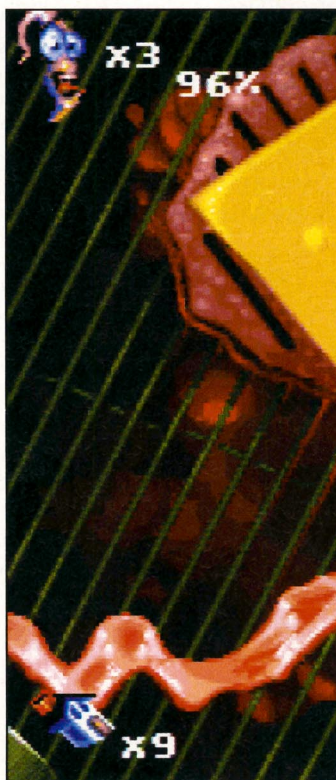
Jim takes the power







Les amis, autant vous dire tout de suite que ce test contient des informations sensibles, surtout vers la fin du texte. Si jamais je ne donnais plus de nouvelles d'ici quarante-huit heures, merci de prévenir la police et de nourrir mon hamster. Avec de la salade, il préfère.



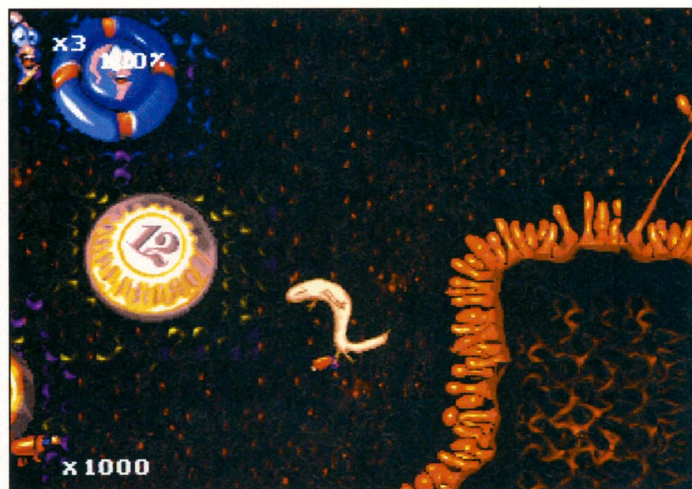




FISHBONE

Jim, tout le monde le connaît. Il faut dire qu'il ne fait pas vraiment dans le genre discret, le lombric. En fait, depuis qu'il a accidentellement récupéré la combinaison spatiale d'un super-héros, il se la joue un max. Tenez, l'autre jour Jim prenait un verre avec son pote Jo la taupe. On l'a entendu distinctement se vanter et dire qu'en fait Batman n'était qu'un travelo, et Hulk le résultat du croisement entre une laitue et Jean-Claude Van Damme. Genre. Comme si son passé était plus glorieux, à lui. Il n'y a pas si longtemps, le gars tentait encore de sauver sa misérable existence des attaques d'un banal

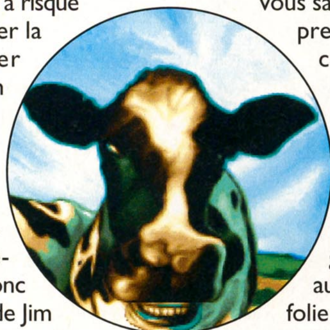






corbeau ; et sans cet incroyable coup de chance, il serait actuellement en train de fertiliser un quelconque géranium.

Si vous avez eu l'occasion de jouer au premier épisode de la bête, vous savez déjà que notre ver a risqué ses anneaux pour sauver la princesse What's her Name des griffes de son immonde sœur jumelle. Comme le dit la doc, cette dernière était une reine maléfique, repoussante, boursouflée, purulente, suitante, et dégénérée, ce qui justifiait donc pleinement l'ingérence de Jim pour arracher la belle au triste destin qu'il l'attendait. Mais une fois sauvée, cette femelle ingrate n'a rien trouvé de mieux que de repousser les avances chevaleresques de notre lombric bien aimé, prétextant que les vers de terre n'étaient pas son type d'homme. Heureusement, tout s'arrangea vers la fin.



Toutes les mêmes, sauf maman

Comme il fallait bien que quelque chose se passe pour justifier un second épisode d'Earthworm Jim, vous pensez bien que cette situation idyllique n'allait pas tarder à dégénérer fissa. En fait, cette sotte de princesse n'a rien trouvé de mieux que de se faire à nouveau enlever, cette fois-ci par Psy-Crow (un ancien adversaire de Jim). Ce dernier veut l'épouser de force, ce qui le propulserait automatiquement empereur de la galaxie. Jim devra donc se lancer à leur poursuite et les empêcher d'atteindre le système solaire de Lost Vegas, où sont autorisés les mariages rapides et sans consentement. Bon, on ne peut pas dire qu'ils se soient foulé le poignet en écrivant l'histoire, les p'tits gars de chez Shiny. Moi, ça me rappelle un épisode de "La croisière s'amuse", vous savez quand le barman surprend le doc avec la fille du capitaine, et que celui-ci veut l'étr... mais bon bref. On ne va pas faire un nervous breakdown pour si peu, car s'ils ne sont pas vraiment au top du point de vue de l'originalité, ils le sont sans aucun doute au niveau de la folie et de l'humour. Si Earthworm Jim 1 était déjà assez délirant dans le style, Earthworm Jim 2 enfonce encore un peu plus le clou, ce qui n'est pas peu dire.

Enfermez- les tous

Ça alors ! la première bonne surprise, c'est la présence de deux CD. En fait, Earthworm Jim 2 est fourni avec Earthworm Jim tout court, ce qui vous fera donc deux jeux pour le prix d'un. Les boules pour ceux qui ont acheté le premier épisode ! Mais bon, c'est la vie, hein, ils avaient qu'à consulter une voyante avant. Allez, on met le CD dans le lecteur, on prie pour que Véranda 95 fasse preuve d'ouverture d'esprit (le jeu s'installe aussi bien sous DOS, je rassure les puristes). Miracle, tout se passe bien puisqu'après une courte attente, un menu vous propose de jouer uniquement à partir du CD ou bien de monopoliser une vingtaine de mégas sur votre disque. Comme d'hab, cela influera sur le temps du chargement des niveaux, mais également de façon sporadique sur l'animation de Jim. Alors si votre 10 gigas n'est pas acculé dans ses derniers retranchements, n'hésitez pas à l'encombrer encore un peu plus. Histoire de vous souhaiter la bienvenue, vous aurez droit à une introduction qui n'est en fait qu'une compilation d'extraits tirés du dessin animé. Cela vous permettra, entre autres, de constater par vous-même comment Jim est passé de l'état de simple ver de terre à celui de super-héros mégalo.

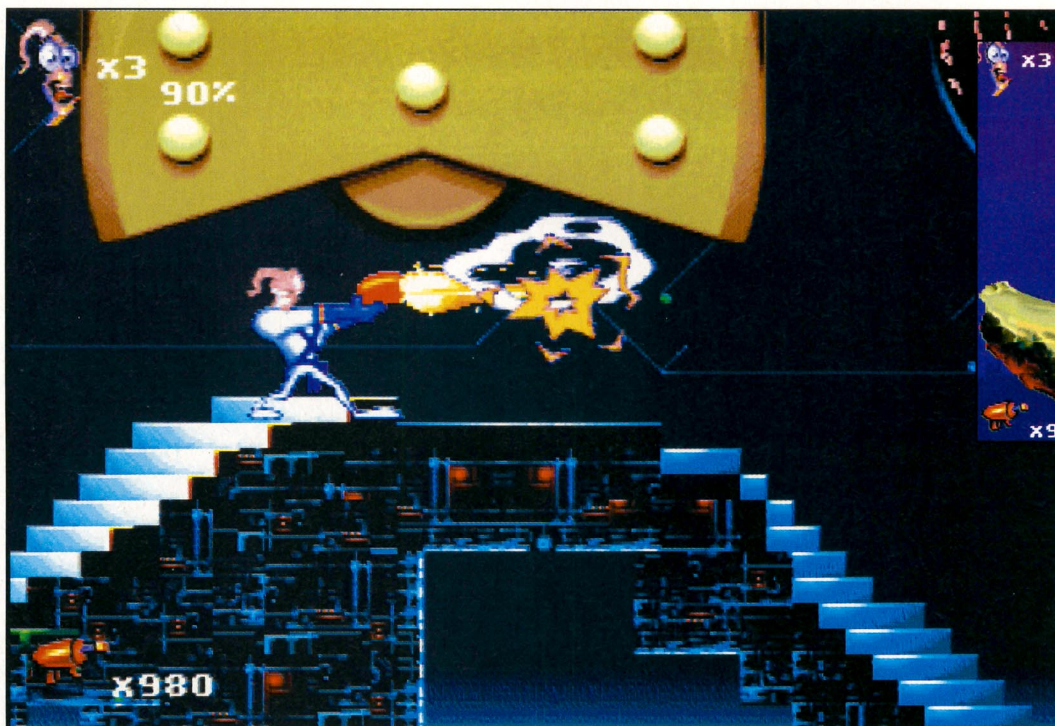
Rien à dire, c'est plutôt drôle et cela vous met d'entrée dans l'ambiance de malade mental dans laquelle vous baignerez bientôt. Bon point pour la musique d'intro également, toute en voix grotesques et saugrenues. Un petit tour du côté des options vous permettra de choisir parmi trois niveaux de difficulté, d'entrer un password ou bien de configurer les touches de contrôle. À ce propos, sachez que l'emploi d'un pad à quatre boutons sera quasiment obligatoire si vous ne voulez



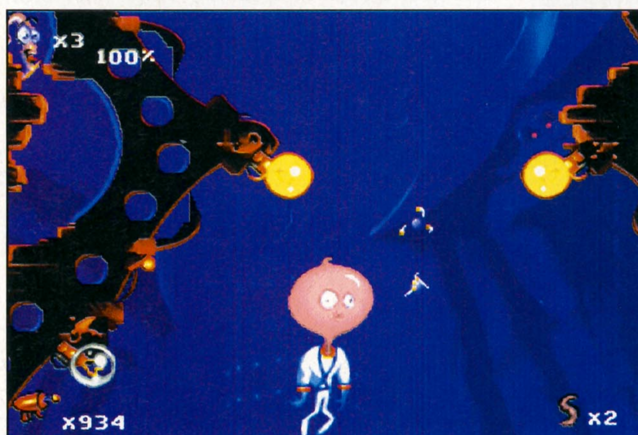
Merci de penser à nourrir mon hamster, au cas ou







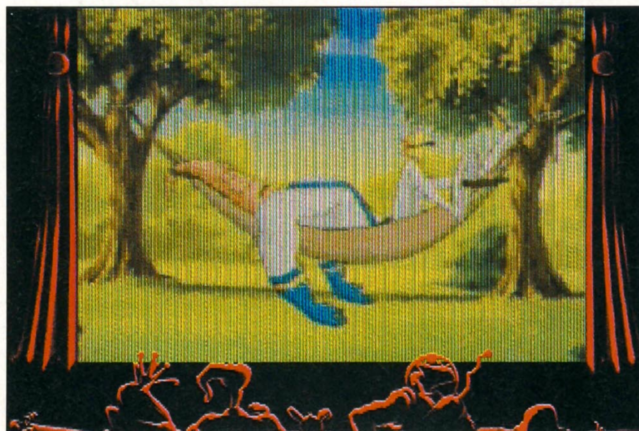




pas périr votre race en utilisant le clavier. C'est ça le problème avec les jeux de plates-formes sur PC, c'est pas vraiment prévu pour.

En fait, utiliser les touches dans ce genre de jeu relève du masochisme neuronal pour les synapses de l'humain moyen. Je tiens à signaler que les Vénusiens ne sont aucunement concernés par cette remarque, alors ce n'est pas la peine qu'ils se vexent et viennent envahir notre planète pour si peu. Non, je précice, parce qu'ils sont super-susceptibles, les Vénusiens. C'est vrai quoi, on n'est jamais trop prudent, et ce serait con de se faire envahir sur un bête malentendu. Bref, si ce genre de périphérique (le pad) ne fait pas partie de votre budget prévisionnel, autant vouloir faire le grand prix de France moto en trotinette. C'est du même ordre d'idée.

Le premier niveau va vous plonger dans un jeu de plates-formes classique, dans lequel vous devrez emmener Jim du point A au point B, et ce grâce à un subtil déplacement de la gauche vers la droite. Jusque-là, vous êtes en droit de me balancer des tomates à la tronche après avoir osé écrire une phrase aussi inintéressante. Ne dites pas "non", je le sais, mais comme ça les choses sont claires pour tout le monde. Le problème, c'est qu'entre le point A et le point B, plein de trucs vont vous gêner dans votre progression. Vous aurez tout d'abord affaire avec des pieuvres volantes armées de pistolets automatiques. Mais ceci n'est rien comparé à ce qui va suivre. Par exemple, lors du franchissement d'un banal marécage, vous aurez la désagréable surprise de vous faire agresser par un poisson rouge très nerveux. Une seule solution s'impose : boucher le bocal qui lui sert de repaire en enfonçant un porc que vous aurez préalablement placé sur un toboggan. Ne cherchez pas, je vous le répète, les concepteurs sont des gens dérangés. Mais ce n'est pas tout, puisqu'un peu plus loin il vous faudra jouer à "évitez mamie", jeu amusant consistant à éviter de se faire écraser par de vénérables septuagénaires promptes à utiliser leur parapluie avec dextérité. Et je vous passe le douloureux épisode de la chaise électrique, vicieusement placée pour que vous ne puissiez l'éviter. Vous le découvrirez bien à temps.



Oui, vous le verrez bien

Les programmeurs de Shiny ont bien fait leur boulot. Le scrolling est tout à fait fluide dans le sens horizontal, et n'est que très légèrement saccadé dans le sens vertical. Comme le tout est d'une rapidité tout à fait convaincante, on peut dire qu'il n'y a pas de souci à se faire de ce côté-là. La maniabilité est du même acabit, et Jim répondra très précisément à vos commandes. Attention, n'oubliez pas qu'il faudra mieux posséder un pad pour que l'on puisse vraiment parler de jouabilité, qui dans ce cas est presque parfaite. Jim peut tirer dans tous les sens, s'accrocher à des lianes, faire l'hélicoptère, jouer les tarzans en volant de slim verdâtre en slim verdâtre, le tout sans aucune prise de tête. Mais le point fort du jeu réside incontestablement dans l'humour omniprésent, que ce soit celui des animations proprement dites ou bien celui des situations. Chaque action est en effet prétexte à un gag, comme lorsque vous devrez affronter, au péril de votre vie, un valeureux spécimen de la race des "poissonus rougus banalus", à la fin du premier niveau. Cela frise souvent le style "Monty Python" (l'absurde est souvent roi au pays des vers).

Comme tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, les niveaux sont truffés de passages secrets contenant de nombreux objets : munitions pour votre pistolet, bonus d'énergie ou bien encore vies supplémentaires. J'ai bien dit "pistolet de base", car vous aurez dorénavant un choix plus consistant pour ce qui concerne vos armes. Ainsi,

certains pistolets enverront-ils des missiles guidés (plus connus sous le nom “d'exploseurs de granges") ; d'autres auront trois canons, alors que les plus puissants assailleront vos adversaires de bulles de savon... totalement inoffensives ! Pour en finir avec les objets, sachez qu'il faudra également veiller à retrouver quatre pancartes très importantes, car une fois réunies elles vous permettront de recommencer directement au niveau en question. Elles sont présentes dans chaque stage, mais il faudra souvent vous creuser la cervelle pour toutes les trouver. Le fait de vous laisser planer le long de certaines parois, jusqu'à ce que par miracle vous passiez à travers, vous permettra d'accéder à des endroits apparemment inaccessibles Cette méthode est très efficace puisqu'elle marche dans la plupart des cas.

De la variété à gogo

Contrairement à beaucoup de jeux du même type, les niveaux d'Earthworm Jim ont le bon goût de se suivre, mais pas de se ressembler. Ainsi, entre deux principaux stages, il vous sera demandé par exemple de jouer les sauveurs de chiots, en les faisant rebondir sur un coussin pour éviter qu'ils ne s'écrasent par terre. D'aucuns se souviendront de leurs premiers émois sur les fameux Game & Watch, notamment celui des pompiers où vous deviez faire rebondir les victimes de bâche en bâche. Mais la variété n'est pas seulement présente à cette occasion, car certains niveaux se dérouleront carrément en 3D isométrique (style Zaxxon, où Jim devra éviter l'envoi de moult porcins), ou bien transformeront notre pauvre Jim en parasite intestinal d'une paisible vache. Pas étonnant qu'elles deviennent folles, les ruminantes, avec un truc pareil dans le bide.

Avec tout ça, je m'aperçois avec horreur que j'ai oublié de vous parler du graphisme. C'est important, ça, le graphisme. Mince, un peu plus et j'étais un homme mort. C'est vrai. Il y a des règles dans le milieu, il faut les respecter. Ne pas parler du graphisme dans un test, c'est comme manger du camembert sans pain, ou encore se laver les dents sans brosse. Il manque un truc.

Et puis je ne devrais pas vous le dire, mais on a déjà vu des testeurs disparaître mystérieusement du jour au lendemain, et pour moins que ça. Flippe flippe ! Tiens, un jour, je me souviens d'un type qui est venu faire un essai, pour voir, juste comme ça. Hé bien, il avait oublié de parler du nombre de mégas que prenait l'installation du soft. On l'a retrouvé une semaine plus tard les pieds dans le béton, au fond d'une mare. Etrange, Moulinex me regarde bizarrement depuis tout à l'heure. Faut que je fasse gaffe, depuis qu'il porte une grosse chevalière, il n'est plus le même. Je crois que je vais acheter une bombe anti-agression, on ne sait jamais. Le graphisme, donc.

Celui-ci est tout à fait sympathique, bien que proposant uniquement du VGA. La seule modification que vous pourrez apporter sera celle concernant le nombre de lignes verticales, passant ainsi du 320*200 au 320*240. La différence n'est pas flagrante, alors si votre machine n'est pas une bête de course, vous n'aurez pas trop de regrets à utiliser cette faible résolution. Que dire d'autre à ce sujet, sinon bien sûr que le graphisme est beaucoup plus proche de l'esprit console que de celui du micro. Mais la qualité est au rendez-vous, on ne s'en plaindra donc pas. Le seul défaut que l'on pourrait formuler concerne le manque relatif de complexité des décors, et encore. En conclusion, Earthworm Jim 2 est, avec Rayman, la preuve vivante que les jeux de plates-formes ont leur place sur nos micros, quand ils sont réalisés avec talent. Mais on ne peut quand même s'empêcher de penser qu'il est anormal d'avoir une version quasi identique à celle des consoles 8 bits, alors que nos bécanes sont théoriquement supérieures techniquement. En attendant de méditer sur cette angoissante question, allez donc prendre un ver, un pad 4 boutons, et laissez-vous entraîner dans le monde complètement barjeot imaginé par David Perry et sa bande. Cet été, mettez-vous au ver.

GENRE : Plates-formes • DEVELOPPEUR : Shiny • EDITEUR : Funsoft • JOUEUR : 1 • CONFIG : 486 DX 33, 8 Mo Ram

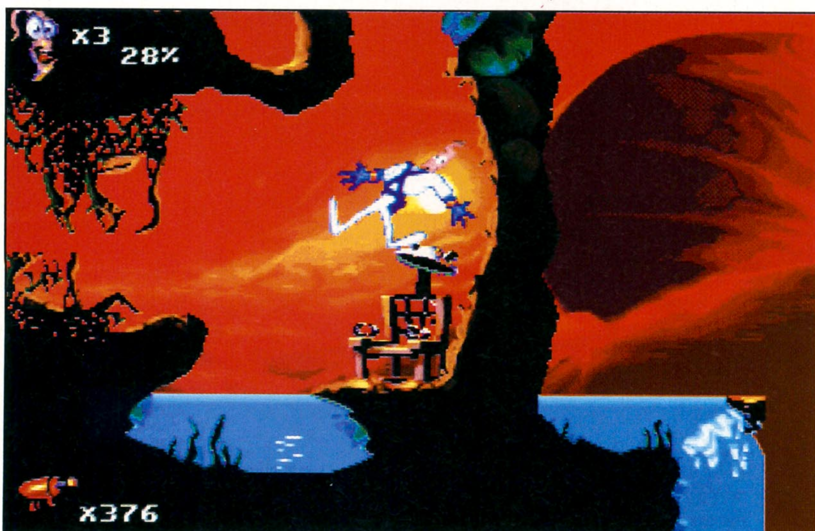




Après Rayman, Earthworm Him prouve que les jeux de plates-formes ont leur place sur PC. Très bien réalisé et surtout bourré d'humour, Jim possède toutes les qualités que l'on demande à ce style de jeu. Cependant, mieux vaut posséder un pad 4 boutons pour en profiter pleinement.









INTERET 90%



Un humour rafraîchissant
Une très bonne réalisation



Limite jouable sans pad

TECHNIQUE 89%

Space Hulk 2

PC CD-ROM

Seigneur, mon Blaster!

Les Terminator Marines, élite mystique et fanatique. Leurs armures sont des reliques millénaires, dont le secret de fabrication a été perdu dans la nuit des temps. L'Empereur, leur dieu, les commande. Eux obéissent. La campagne commence. La nuit aussi. Tant pis, vous dormirez demain.







Monsieur Pomme de Terre

Téléporté sur le champ de bataille, vos ordres de mission défilent dans votre visière : sécuriser une section de vaisseaux qui grouillent de Gen steelers... Pour cela, il faudra dératiser, puis sceller toutes les écoutilles. Gloire à l'Empereur ! Vos hommes sont nerveux. Ils sentent la présence des Gen steelers, qui se terrent. Vous postez un homme par porte. Pas de bol, vous n'êtes que quatre, il y a six accès. Toujours pas le moindre Gensteeler. Pourtant il y a ces bruits... Les hommes commencent à flipper mais ne bronchent pas. Il faut vite se replier vers un endroit plus facile à défendre.

Vous distribuez vos nouveaux ordres. L'évacuation se fait dans le calme, en scellant quelques accès au passage. Les scanners hululent. Un cri. Vous vous retournez... rien. Juste les restes disloqués de votre sergent. Paradoxalement, les hommes se détendent. Le scanner de proximité s'affole à nouveau. Ils viennent du plafond par une canalisation... il pleut des Gen steelers. Vous paniquez, ils sont quatre, c'est beaucoup trop. Vous ordonnez au lance-flammes de tirer. Il explose dans un retour de flamme. Deux Gensteelers y sont passés, un autre est au corps à corps avec votre dernier homme. Il en manque donc un. Juste un bruit très proche, sourd. Vous êtes mort.

Padoom padoom

Il aurait été facile de passer à côté de ce soft : d'abord, à première vue, il s'agit d'un mauvais Doom, incroyablement lent. La première adaptation de Space Hulk sur PC, où le côté action prévalait, m'avait pas mal déçu. Pourtant – et c'est pour moi une surprise – ce Space Hulk est un très bon jeu, peut-être mon jeu de l'été. En réalité, et malgré les apparences, il ne s'agit pas du tout d'un

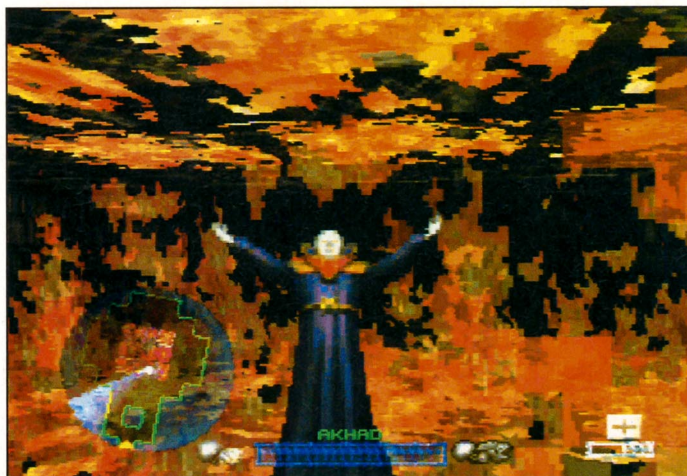
Doom-like mais bien d'un pur jeu de stratégie, adaptation assez stricte du célèbre jeu de plateau de Game Works Shop "Space Hulk". Depuis le temps que j'en rêvais !

Le principe, le voici : vous dirigez un squad de Marines. Ces hommes, il faudra les mener à la victoire en remplissant les conditions spécifiques de chaque scénario. Pour cela, vous devez leur dicter leur moindre geste à partir d'un éventail d'une dizaine d'ordres : aller, aller à reculons, prendre un objet, lâcher l'objet, chercher, ouvrir une porte, fermer une porte, tirer dans une direction, couvrir quelqu'un, surveiller une direction. Chaque Marine peut enregistrer une séquence de cinq ordres, mais ne prend des initiatives qu'en trois occasions : s'il gêne le passage (il se pousse, puis revient à sa position initiale) ; si un ennemi entre dans son champ de vision (il lui tire dessus) ; si un obstacle entrave sa progression (il tente de le détruire). Sinon, ce sont de parfaits zombies lobotomisés. On peut leur ordonner de s'autodétruire, ils ne bronchent pas. Un Marine ne bronche pas, monsieur. Il obéit, c'est tout.

Par la sainte grenade

Briefing succinct. Ordre de mission : récupérer telle relique, poser des explosifs à tel endroit, aller d'un point à un autre, stériliser telle zone au lance-flammes, etc. Sans compter la campagne, le jeu propose une cinquantaine de missions "One Shoot", généralement excellentes. De quoi stresser dans son jus plusieurs centaines d'heures durant.

Maintenant il va falloir se battre. L'ennemi le plus commun est le Gen steeler, un super-prédateur semi-intelligent, très inspiré de Alien. Comme son nom l'indique, il s'approprie le code génétique de ses proies pour muter et leur ressembler jusqu'à devenir indécelable. Les Gensteelers de première génération (qui ne présentent donc aucune mutation) sont des monstres de violence qui vous tombent dessus par dizaine et se

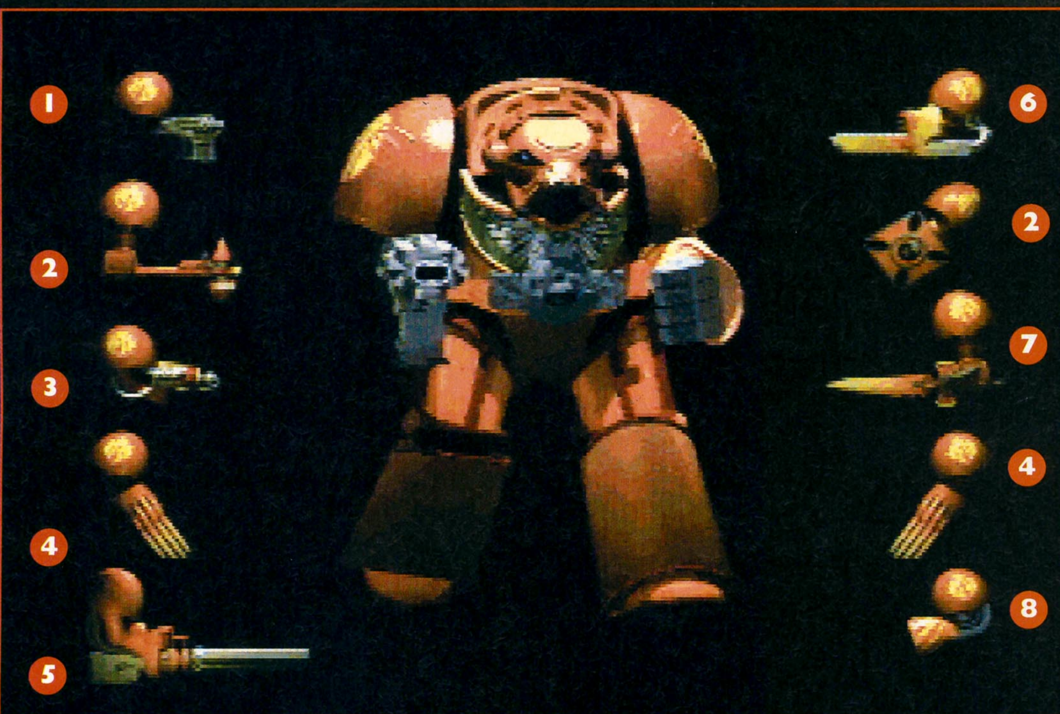






O la jolie Powered Armor!

Oh sont des chars sur pattes. Leur armure entrave certes leurs déplacements, mais les protège bien plus efficacement qu'une patte de lapin (ce qui n'empêche personne d'avoir les deux, on n'est jamais trop prudent). Enfin, voici les divers accessoires qu'on peut monter sur cette espèce de couteau suisse de dix tonnes.



1 Le bolter est un peu l'arme de base, celle du bidasse. Avantage : les munitions sont illimitées. Problème : ça tue un Gensteeler une fois sur six, c'est déjà ça, et à part ça ? Ben, ça s'enraiye tout le temps. Vive l'empereur !

2 Le Thunder Hammer, mon arme favorite. C'est une puissante arme de corps à corps, mais ô surprise, son utilisateur peut aussi s'autodétruire quand la nécessité s'en fait sentir, en faisant tout sauter autour de lui dans un joli périmètre.

3 Puissant, mais tellement vite vide, le lance-grenades se combine généralement avec un bolter (embarrassant !) les munitions viennent à manquer.

4 Les Lightning Claws sont les seules armes permettant à un Marine de rivaliser au corps à corps avec un Gensteeler. La durée de vie d'un porteur de Claws est tout de même très limitée.

5 Le canon d'assaut, arme ultime mais qui mange des munitions comme on avale des chips, de même que le lance-grenades. On se retrouve très malheureux quand le paquet est vide.

6 Contrairement à son apparence, la tronçonneuse est plus un outil qu'une arme. On l'utilise pour défoncer les portes scellées.

7 Emblème de pouvoir et arme de corps à corps plus efficace que le poing, la Power Sword est réservée aux gradés.

8 Le lance-flammes est doublement indispensable. D'abord, c'est une excellente arme à air d'effet. Ensuite, les Gensteelers ont peur du feu et ne traversent jamais une zone enflammée. Parfait pour leur bloquer un accès !











déplacent à une vitesse stupéfiante. Leur carapace de chitine est une armure naturelle capable de dévier cinq balles sur six. Un seul point faible : ils ne combattent qu'au corps à corps. Un seul conseil : tuez-les avant qu'ils n'arrivent au contact.

Les Gensteelers de seconde génération, aussi appelés Hybrides, sont beaucoup moins résistants, mais plus intelligents et utilisent des armes à distance. Puis viennent les Magus – ultime mutation – apparemment parfaitement humains, mais qui utilisent des pouvoirs psioniques dévastateurs. Enfin, les Marines du chaos, cerise sur ce gâteau d'apocalypse, possèdent en gros les mêmes armes et caractéristiques que vous... mais sont généralement bien plus nombreux.

Beni soit Game Works Shop !

Vous l'avez compris, ce jeu, je l'adore, presque autant que le jeu de plateau (que je vous conseille vraiment d'essayer si vous ne le connaissez pas encore). J'ai cependant quelques regrets à formuler et qui expliqueront la note, un peu sévère, que je lui ai donné : d'abord l'ergonomie n'est pas idéale, spécialement en ce qui concerne la carte stratégique, quand on donne ses ordres. Ça se passe en temps limité (ça c'est normal), mais comme c'est pas pratique du tout, on s'énerve assez vite. Ensuite la campagne est un peu trop difficile à mon goût. En tout cas, je suis resté bloqué près de cinq heures sur le cinquième scénario. Enfin, le jeu rame sur mon Pentium 120 !... Et même s'il s'agit d'un jeu de stratégie, le plaisir en est altéré.

Bon, passons aux choses plus reluisantes. La bande-son est tout simplement géniale et instaure une ambiance claustro à faire paniquer un tabouret. Toutes les armes du Space Hulk original sont présentes, y compris le Thunder Hammer et les Lightning Claws (voir encart) mes favorites. Et par-dessus tout, le gameplay fonctionne vraiment bien. Enfin, pour les rares petits veinards qui disposent d'un réseau, Space Hulk se joue jusqu'à dix simultanément. Malheureusement, à l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai qu'une unique Béta et je n'ai donc pu tester cette option... pourtant la plus alléchante.

EDITEUR : Electronic Arts • DÉVELOPPEUR : Key B. • TEXTES ET VOIX : en français, 1 à 10 joueurs, Pentium 60, dispo sur PlayStation & 3DO, prévu pour juillet . Ce fichu jeu fonctionne sous Win95.

tips

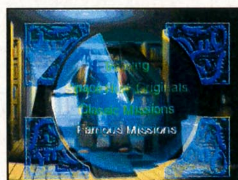
■ ARMEZ-VOUS DE PATIENCE. COUVREZ TOUJOURS VOS ARRIERES ET SURTOUT, MEME SI C'EST TENTANT, NE VOUS LANCEZ JAMAIS TOUT SEUL POUR EXPLORER UNE ZONE, COMME VOUS L'AURIEZ FAIT DANS DOOM... C'EST LA MORT ASSURÉE ET RAPIDE.

Space Hulk n'est pas du tout un Doom. C'est un jeu de stratégie qui demande beaucoup de patience. Il est très complexe et difficile. Malgré son interface très lente et son ergonomie discutable, ce soft presque incontournable plaira aux puristes et aux amateurs de jeux de plateau dont il est une adaptation fidèle.



Purification par le feu. Le lance-flammes est une arme à double tranchant qui peut vous péter à la gueule comme un rien. Tout de même très pratique pour protéger ses arrières.







INTERET 89%



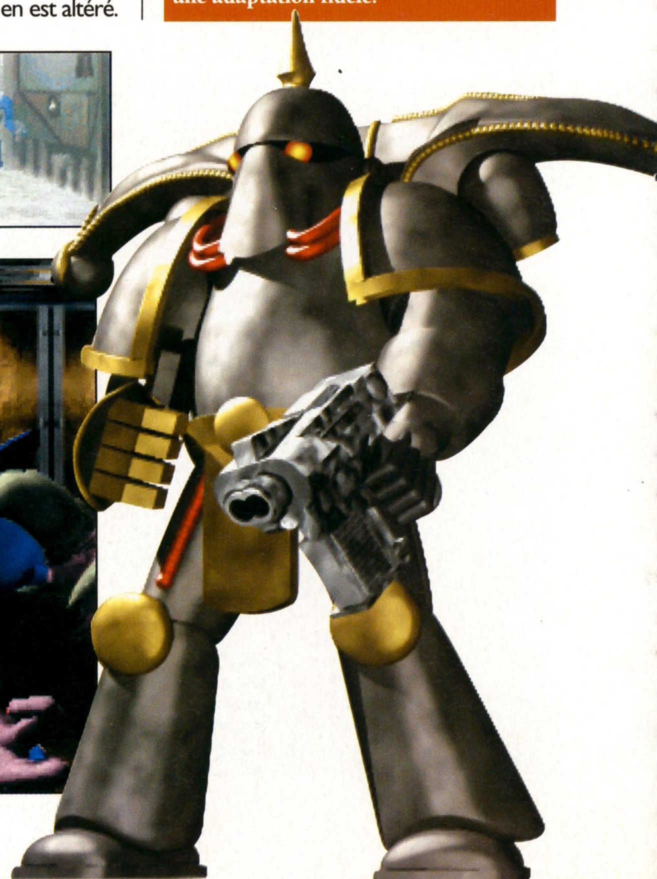
Une excellente adaptation
Une durée de vie de séquoia
Une bande-son stupéfiante

−

Trop lent, même sur Pentium
L'ergonomie est épuisante
La campagne est trop difficile

TECHNIQUE 80%





Deadline

PC CD-ROM

"Who Dares wins"*

*: "Qui ne tente rien n'a rien", célèbre devise du SAS britannique.





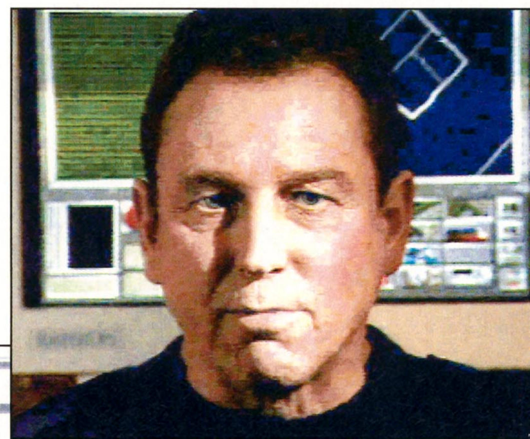
J'attendais Deadline depuis belle lurette. Son look à la UFO m'avait mis la puce à l'oreille. D'abord déçu, je suis maintenant scotché devant l'écran. Amateurs de stratégie/action, bienvenue dans les Forces d'Intervention Spéciales mais attention, la chose ne s'adresse pas aux joueurs débutants.

SAS Iansolo

En tant qu'officier à la retraite ayant travaillé pour une division anti-terroriste (DAT), j'ai été chargé de vous faire part de mon expérience et de ma formation. La DAT est une brigade d'officiers spécialement entraînés à l'usage des armes à feu et organisés en équipes mobilisées 24 heures sur 24. Le but d'une DAT est de sauver TOUTES les vies et de laisser la justice suivre son cours. La DAT doit mettre un terme à tout incident terroriste majeur avec un maximum d'efficacité en utilisant seulement le minimum de forces requis. Le chef d'équipe doit étudier tous les aspects du siège, en tenant compte du fait que le temps joue contre lui. Une fois un siège entamé, vous ne réussirez votre mission que si vous parvenez à obtenir des informations à partir des données dont vous disposez et à mettre au point un plan. Je mettrai particulièrement l'accent sur l'importance à accorder aux détails. Lors d'une prise d'otages à laquelle j'ai eu à faire face, tout avait soigneusement été étudié, mais on avait oublié de prendre en compte un facteur vital : les terroristes étaient lithuaniens, et ça nous a posé d'immenses problèmes de communication...".

Chto pajolsta ?

Ah, les amis, voilà un soft qui fleure bon la vie réelle. Je suis sûr que vous avez déjà suivi une prise d'otages et pensé que vous vous seriez mieux débrouillé que les professionnels. Eh bien, voici l'occasion de le prouver. Je dois avouer que Deadline m'a un peu bluffé. Ce soft est bourré de défauts. C'est indéniable. Pourtant il affiche tellement de points positifs, qu'on devient rapidement accro. On savait les Anglais un peu fétichistes pour tout ce qui touche aux choses militaires. Deadline le confirme. Le background du jeu est incroyablement bien documenté et réaliste. Notamment la liste des armes où vous pourrez retrouver le MP5 SD3, version avec silencieux du fameux fusil semi-automatique. La doc est passionnante : elle retrace les principaux cas de prises d'otages. La psychologie des terroristes et de leurs victimes est aussi décortiquée. Vous connaissiez le Syndrome de Stockholm ? Lorsque les otages sont soumis à une trop forte tension nerveuse, ils passent du côté des ravisseurs. Étonnant. Ce souci du détail n'est d'ailleurs pas gra-









Le mode "carte" semble compliqué au premier abord. Il vous permettra néanmoins de programmer les mouvements de vos hommes.



tuit : en effet, toutes ces informations seront à prendre en compte lors d'une mission.

Complexe et complet

Dans Deadline, vous pourrez commander cinq unités anti-terroristes différentes : Force d'intervention rapide, Unité de sécurité gouvernementale, Groupe de protection de transport, Corps de protection international, Opérations militaires d'élite. Toutes ces unités ne seront pas accessibles dès le début, mais au fur et à mesure de votre progression. Cela permet notamment de varier les missions et les décors. Les méchants pas beaux ne seront pas non plus du même calibre suivant que vous aurez affaire à des évadés de prison ou des terroristes internationaux. Les premiers seront un peu hargneux mais faiblement équipés. Les autres risquent d'avoir piégé les voies d'accès avec du Semtex. Un autre aspect positif de Deadline est la variété des phases de jeu. Dans certaines missions, la phrase préparatoire sera diablement plus longue que l'intervention sur le terrain. Il faudra faire preuve d'un sang froid en acier trempé, et attendre les informations capitales avant de lancer l'assaut.

Si Deadline est quand même plus orienté "stratégie" que "action", on pourra aussi choisir entre deux approches. Une envie de baston ? Pas de problème, dirigez les petits gars en temps réel au milieu des rafales d'armes automatiques. Cette méthode s'avérant vraiment inefficace dans les grosses prises d'otages, les vrais tacticiens se plongeront avec délectation dans le mode "carte" où ils pourront programmer à l'avance les actions de leurs troupes. Il y en a pour tous les goûts !

Préparatifs

Ouh la la, l'interface ! La prise de contact avec le soft est ardue vu le nombre hallucinant de boutons. Heureusement, la fonction de chaque bouton s'affiche en surimpression à l'écran et on commence à trouver ses marques au bout d'une petite heure de tâtonnements. Après avoir choisi un type de mission, Mme B. vous explique le pourquoi du comment. Mme B. semble tout droit sortie d'un "Chapeau melon et bottes de cuir". C'est elle qui dirige le bureau central, et elle va passer son temps à vous pourrir la gueule. Cette phase est tout en séquences vidéo. Vous pourrez d'ailleurs être amené à recontacter Mme B. au cours de l'opération.

Grâce à l'écran vidéophone, vous entrerez en liaison téléphonique avec les différents protagonistes : la police, des agents secrets et même les terroristes. La psychologie joue un rôle capital lors des négociations, et il faudra choisir entre le gant de velours et le poumon d'acier... euh, la main de fer. Les voix digitalisées des terroristes étrangers (souvent en provenance des pays de l'Est ou des pays arabes, allez comprendre pourquoi) sont particulièrement savoureuses. Mais le point le plus important de la phase de préparation est la collecte des informations.

Toutes les données de départ s'affichent sous forme d'un hypertexte dans l'écran de Recherche. En sélectionnant des mots du texte, vous demanderez des compléments d'information (Quel est le nombre de terroristes ? Com-



Drôlement jolies, les GIGN anglaises !



Les décors de Deadline sont de toute beauté.

"Plus haut les bras ou je te casse la tête", lança Richardson au terroriste dans un moment d'égarement.



Grâce à vos recherches, vous connaissez désormais l'identité et les antécédents du terroriste russe.

bien y a-t-il d'otages ? Qui sont-ils ? etc.). Les réponses à vos questions n'arriveront pas tout de suite, il faudra donc être patient. Cette phase est d'ailleurs indispensable pour recruter intelligemment les membres de votre brigade d'intervention et les équiper correctement. Faudra-t-il un tireur d'élite ? Un spécialiste du déminage ? Dois-je les équiper avec des dispositifs de vision nocturne ? Des bombes de gaz incapacitants ?

L'écran Personnel est de toute beauté. Les recrues apparaissent avec leur photo (super-casting), une bio et leurs compétences particulières. On dispose d'une fonction de tri afin de sélectionner l'unité la plus appropriée pour une action donnée (meilleur tireur, spécialiste du camouflage...). Votre brigade comportera huit éléments, sans renfort supplémentaire. Il s'agit donc de ne pas se tromper. En revanche, l'écran "équipement" sera encore accessible lors de l'assaut. Vous pourrez commander le matériel qui vous fait défaut. Mais ici aussi, il faudra parfois attendre un long moment avant la livraison. Or vous n'avez pas beaucoup de temps !

Je sais, les photos qui illustrent ce test font furieusement penser à UFO. Le graphisme en vue isométrique y est pour beaucoup. Il est d'ailleurs fort probable que les programmeurs de Deadline ont beaucoup joué à UFO. Pourtant, une différence de taille sépare les deux softs : Deadline est en temps réel.

Et ça change tout. Pas forcément en bien. Diriger huit personnages en même temps, quand ça canarde de partout, n'est pas chose aisée. On regrette alors un peu le système par tours de UFO, même si c'est agréable de ne pas se prendre la tête parce qu'il manque un point de mouvement. D'un autre côté, Deadline se veut réaliste. Un assaut, lors d'une prise d'otages dure quelques dizaines de secondes. Plus le temps de réfléchir quand on est face à l'ennemi. L'idéal sera alors de mêler le temps réel (pour effectuer l'approche d'un bâtiment par exemple) au mode "programmation" de l'écran "carte" (pour pénétrer en même temps par toutes les portes du dit bâtiment).

Un petit air d'UFO

Comme dans UFO, on a droit à une avalanche d'options : marcher, s'accroupir, courir, sélectionner les différents niveaux

Massacre à l'ambassade d'Iran, pièce en 5 actes



H moins 25 minutes : le premier groupe parvient sans encombres devant la porte de l'ambassade. Pas de pertes signalées.



H moins 24 minutes. Premier étage nettoyé. Donnons les premiers soins à un otage. Un mort.



H moins 20 minutes. Troisième étage sous contrôle. Deux terroristes maîtrisés. Pas de pertes supplémentaires.



H moins 15 minutes. Richards nous confiera plus tard : "Je n'avais plus de munitions, mais il n'avait pas vu : j'étais caché derrière une caisse". Trois morts.



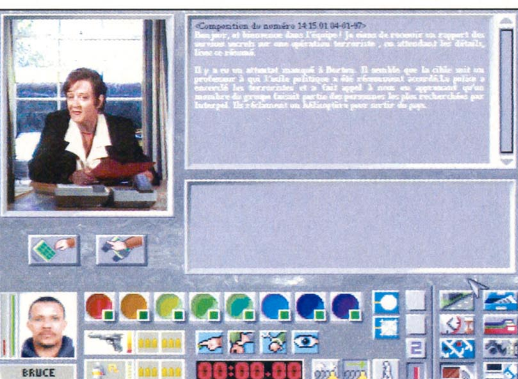
H moins 12 minutes. Jackson nous confiera plus tard: "Maman j'ai froid, j'ai faim. Je veux rentrer à la maison". Cinq morts. Opération annulée.





de la carte. Les indicateur de stress et de forme physique nous tiennent au courant du moral de chaque membre de l'équipe...

Deadline apporte aussi son lot de nouveautés. On peut constituer des groupes pour diriger plusieurs persos en même temps, escorter des otages vers un secteur plus tranquille, capturer un terroriste en le menottant après un combat à mains nues. À ce propos, vous pourrez régler le niveau d'agressivité de vos petits soldats. L'idéal étant de faire le maximum de prisonniers à moins d'ordres contraires. Il est également possible de laisser une part d'initiative individuelle à vos hommes. Même si vous leur donnez l'ordre de se rendre à un certain endroit, leur attention sera peut-être détournée s'ils viennent à rencontrer une cible ou un otage. Ce sera en fonction de leur niveau d'intelligence. Vous savez quoi ? On nage en plein jeu de rôles !



Mme B. n'est pas une femme. Mme B. est votre chef. Mme B. commence à vous gonfler prodigieusement.

Une réalisation perfectible

Les écrans annexes du jeu mélangent VGA et S-VGA, ce qui n'est pas très heureux mais permet d'afficher photos et vidéo avec une bonne résolution. En revanche, les combats sont représentés en VGA. Ne commencez pas à grogner : grâce au VGA, le scrolling de l'écran de combat est particulièrement fluide. Fervent adepte de UFO1, je trouve ça plutôt mignon. Les petits bonshommes sont drôlement bien animés. Ils enfoncent les portes à grands coups de rangers, avancent en s'accroupissant derrière les éléments du décor, se battent en combat rapproché comme des ninjas surentraînés ou même font péter les vitres des fenêtres quand on le leur demande gentiment. Chaque arme dispose de ses propres animations : tir accroupi pour les fusils des tireurs d'élite, tir de roquettes avec explosion, nuage de gaz IOS qui se disperse en faisant fuir les hommes non équipés de masques à gaz, etc. Les décors des missions sont pas mal non plus.

Vue isométrique oblige, les murs des édifices deviennent transparents quand vos hommes sont placés derrière. Les terrains sont grands sans être immenses. Et suivant l'heure de la journée, on peut être amené à effectuer des missions nocturnes. La plupart des missions se déroulant dans des lieux assez communs (gare, port, station-service, villa, ambassade...), les designers ont eu la bonne idée de nous amener dans des endroits un peu plus ésotériques comme les ruines d'un temple égyptien. La musique, enfin, est de bonne facture, dans le style roulements de tambours militaires. Sans prendre la tête, elle vous colle gentiment la pression.







"Chérie, devine qui vient dîner ce soir !"

Pour finir, je voudrais relever quelques petites bricoles qui m'ont vraiment énervé dans Deadline, même si elles sévissent uniquement en mode "action". Quand vous demandez à un de vos hommes de balancer une grenade à travers une porte ou une fenêtre, l'abruti rate une fois sur deux l'entrée, et la grenade lui retombe entre les pieds. Mince, ce sont quand même pas des manchots, les gars du GIGN ! Il n'est pas non plus possible de sauter des barrières ou d'escalader un mur. C'est pas vrai, ça ! Même les vers de terre de Worms savent escalader les murs avec une corde...

EDITEUR : Psygnosis • DÉVELOPPÉ PAR : Millenium • CONFIGURATION : 486/66 avec 8 Mo de Ram, Compatible Windows 95 • VERSION : Textes en français, voix en anglais

INTERET 90%

+ Sujet
Réalisme

− Petits défauts

TECHNIQUE 82%

Bonne surprise: malgré des défauts de jeunesse et une prise en main un peu complexe, Deadline s'avère passionnant. Vivement Deadline2 !

Wing Commander IV

Mac CD-ROM

Le prix de la liberté est une vigilance éternelle...

Voici le sujet de ce nouvel épisode de la saga intergalactique Wing Commander. "Toujours plus fort", telle doit être la devise d'Origin qui nous livre un jeu encore plus abouti que le précédent.

TIBÉRIUS

Le colonel Blair (Mark Hammil) rempile pour un nouvel épisode de la célèbre saga galactique d'Origin. Dès le générique, on est complètement pris par le jeu. Une superbe introduction cinématographique, digne d'Hollywood, nous plonge tout de suite dans l'ambiance. Et pour cause.... toutes les scènes ont été réalisées pour le jeu, tout comme elles l'auraient été pour un film. Acteurs - professionnels - filmés en décors réels, trucages réalisés avec soin par des spécialistes, et même son dolby Surround ! Origin n'a vraiment pas lésiné sur les moyens pour produire les 3 heures de vidéo que contiennent les 6 CD du jeu...

Le résultat est vraiment impressionnant, d'autant que le scénario est largement à la hauteur. On y retrouve tous les ingrédients plus ou moins classiques : action, trahison, stratégie, espionnage, amour, courage, sacrifice, guerre bactériologique...

Des missions très variées

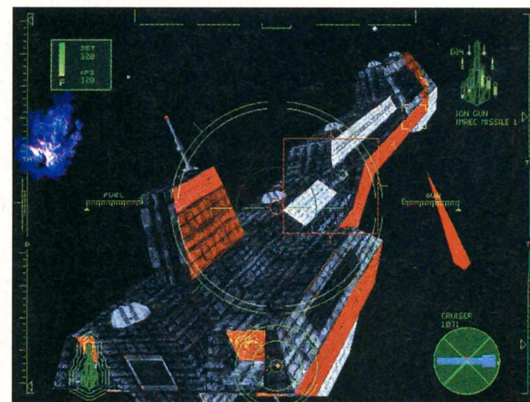
Au cours des séquences vidéo, vous serez amené à faire des choix. En fonction de vos réponses, le scénario évoluera différemment. Par exemple, irez-vous capturer le croiseur ennemi en construction, qui vous serait bien utile dans les combats, ou préférerez-vous secourir les malheureux civils qui se font attaquer par une myriade de tanks ? Attention toutefois, Wing Commander est loin d'être uniquement un film interactif, et les nombreuses missions qui vont vous être proposées ponctueront habilement le jeu. Il s'agit avant tout d'une simulation de combats spatiaux. Et en fonction de la réussite ou de l'échec des missions, le scénario évoluera différemment. Mais il va de soi que certaines missions cruciales doivent être réussies. Cette conception du jeu est d'autant plus intéressante, qu'il existe plus de 50 missions, et qu'en fonction de vos choix vous n'en verrez qu'une partie. L'avantage de ce système est qu'il est possible de jouer plusieurs fois à Wing Commander sans faire deux fois la même chose, ce qui augmente d'autant la durée de vie de ce jeu. A noter que les textes sont en anglais.

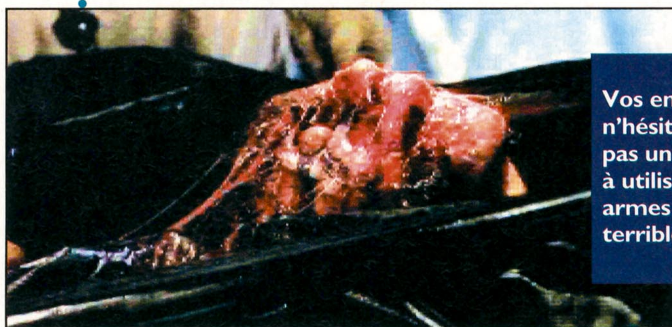
On retrouve bien sûr les missions classiques : escorte de convois, attaques de navires ennemis, missions de reconnaissance. D'autres missions moins courantes existent aussi : survol et repérage de planètes (votre vaisseau est équipé pour cela d'un appareil photo), attaque de tanks, espionnage à bord du navire ennemi. Bref, une grande diversité dans ce que vous aurez à faire. De plus, chaque phase d'action s'intègre bien au déroulement du film. Résultat : on n'a vraiment pas le temps de s'ennuyer !

Pour la plupart des missions, vous commencerez par choisir votre équipement. Choix du vaisseau et de son armement, mais aussi choix de votre coéquipier. Vous pourrez ainsi voler avec le célèbre Maniac (Tom Wilson), toujours aussi excentrique, mais aussi avec d'autres pilotes plus ou moins expérimentés.

Vous disposez d'un armement assez complet et de nombreux missiles. À

Voilà une cible de taille !





Vos ennemis n'hésiteront pas un instant à utiliser des armes terribles...



Qu'avez-vous donc découvert de si horrible ?





Une arrivée mouvementée à bord de l'Intrépide. Bienvenue dans le camp des rebelles !

Quelle Résolution ?

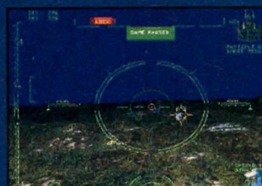
En fonction de la puissance de votre machine, vous pourrez choisir entre deux résolutions et trois niveaux de détails.



320x240 aucune texture



320x240 quelques textures



320x240 toutes les textures



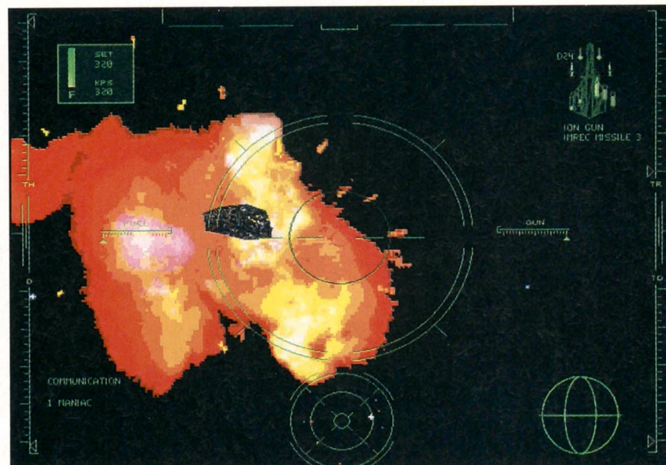
640x480 aucune texture



640x480 quelques textures



640x480 toutes les textures



vous de faire le bon choix en fonction de la mission qui vous attend. Selon l'évolution du scénario, vous disposerez également d'équipements spéciaux : appareil photo pour les prises de vues au sol, armes secrètes dérobées à l'ennemi, et également la possibilité d'utiliser un équipement de camouflage. Ce dernier, utilisé par vos ennemis, a pu être mis au point pour votre vaisseau par le chef mécano de service, aidé par la technologie Kilrathi (devenus depuis des alliés). Mais une fois de plus, vous ne disposerez de cet équipement que selon certains de vos choix.

Une bonne réalisation technique

La technique utilisée pour les vidéos n'est pas Quicktime, mais un système d'affichage vidéo entrelacé. Une ligne sur deux est affichée, mais cela donne en définitive une fluidité parfaite et évite les amas de pixels que donne parfois Quicktime. Les films peuvent être visualisés en 256 couleurs, mais aussi en milliers, ce qui donne un très bon résultat. Signalons que le jeu est en anglais, et qu'il est possible d'afficher le sous-titrage ce qui facilite la compréhension des dialogues.

Plusieurs paramétrages sont disponibles pour les phases d'action. Deux résolutions sont proposées : 320 x 240 et 640 x 480 (que nos amis PCistes appellent S-VGA). Ensuite, 3 niveaux de textures sont à votre disposition : vous pouvez en effet choisir aucune, quelques ou toutes les textures. Selon la machine dont vous disposez, il faudra bien choisir le paramétrage. Sur un PowerMac d'entrée de gamme, si un mode 640 x 480 avec toutes les textures ne pose pas trop de problèmes lors des combats "simples", dès l'apparition de gros objets à l'écran ils vous faudra réduire le nombre de textures. De même lors des scènes de survol de planète, il vous faudra choisir entre les textures et la résolution, sinon le ralentissement rendra le jeu complètement injouable. D'autre part, il vous faut disposer d'au moins 13 Mo de Ram disponibles pour pouvoir lancer le jeu.

Six niveaux de difficulté vous sont proposés, depuis "Rookie" jusque "Ace". Un joystick est bien sûr quasiment indispensable. La maniabilité est très bonne, sauf lorsqu'il y a beaucoup d'objets à l'écran et que vous avez demandé un niveau de détail élevé. On notera cependant quelques ralentissements lors de l'explosion des ennemis ou encore lors des communications avec vos coéquipiers ou vos ennemis. Heureusement, il est possible de ne pas afficher les vidéos des interlocuteurs, histoire de gagner un peu de ressources.

EDITEUR : Origin • DÉVELOPPÉ PAR : Origin • TAILLE : 90 Mo • CONFIGURATION : PowerMac, Moniteur 13" en 256c (milliers de couleurs recommandées), 13 Mo de Ram, 46 Mo de disque dur (70 Mo recommandés), lecteur CD 2x (4x recommandé). • VERSION : Anglaise uniquement.

Simulation de combats spatiaux doublée d'une super-production cinématographique, Wing Commander IV est sans aucun doute le meilleur de la série... et de sa catégorie. Une machine puissante est cependant conseillée.

INTERET 85%



Film superbe
Un scénario évolutif et variable qui assure une bonne durée de vie

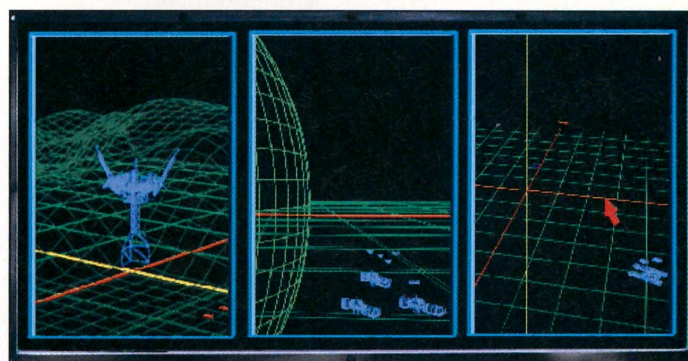
—

Nécessite une machine puissante
Quelques ralentissements dans les phases de combat

TECHNIQUE 85%



À vous de choisir le bon coéquipier.



Dans certains cas, vous serez amené à diriger le briefing et à choisir entre plusieurs missions.

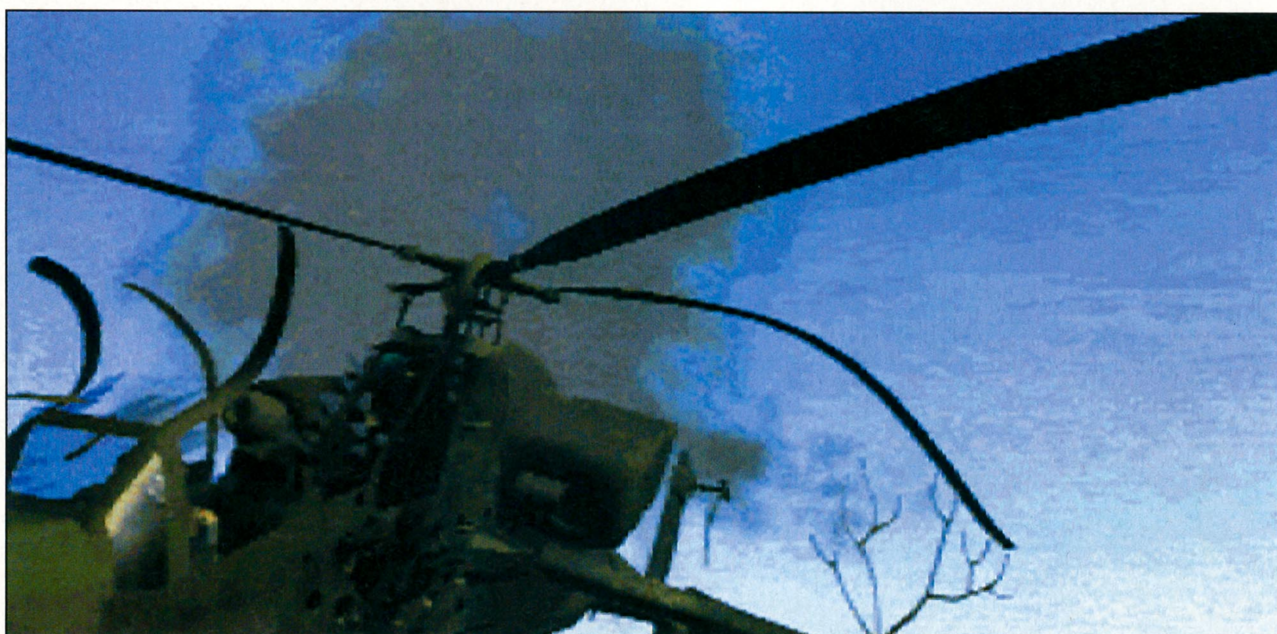
Apache Longbow

PC CD-ROM

Un indien dans la campagne

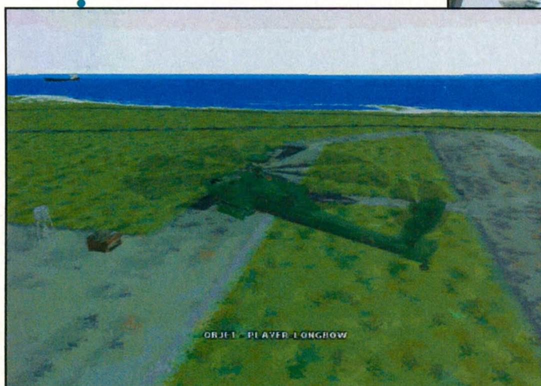
Il faut bien le reconnaître, les simulations d'hélicoptère font souvent pâle (ah, ah !) figure, comparativement aux grosses productions mettant en scène des avions de chasse. Mais cette fois, les choses vont changer car les amoureux des ailes tournantes vont enfin trouver un simulateur à la hauteur de leurs espérances.

FISHBONE

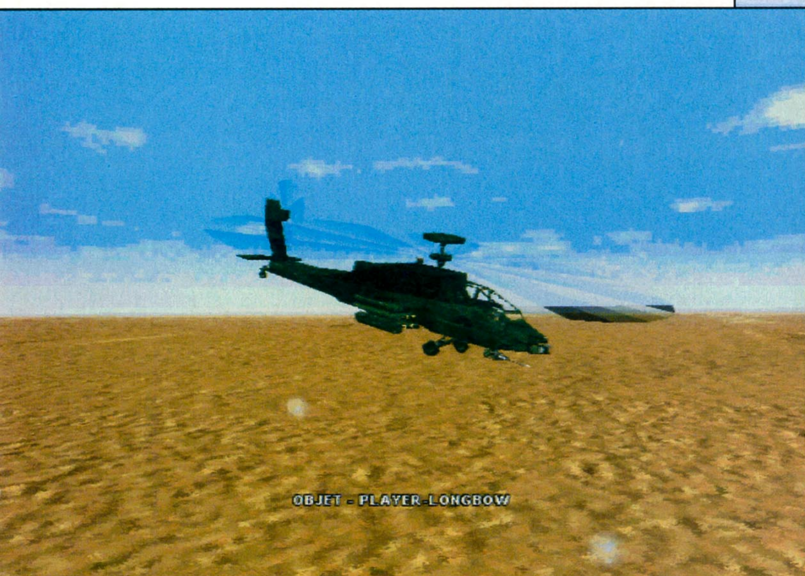


Après le décevant Advanced Tactical Fighter, Apache Longbow est le second simulateur d'Electronic Arts développé en collaboration avec Jane. Si vous ne savez pas qui est Jane, ce n'est pas bien grave, sauf si vous êtes le commandant en chef des forces de l'Otan. En fait, Jane est une sorte d'encyclopédie qui répertorie les équipements militaires du monde entier. Les documents sont tellement complets et précis, qu'ils servent d'ouvrages de référence technique aux plus grands états-majors mondiaux, dont le Pentagone. En gros, vous aurez compris que les types qui écrivent les articles ne font pas vraiment du genre comique. Non, pas vraiment.

Aujourd'hui, c'est donc l'hélicoptère de combat Apache AH 64-D Longbow qui va vous faire vivre la palpitante invasion de l'Europe par les forces armées de la CEI. Eh oui, les noms changent mais les rouges resteront toujours les rouges, on ne change pas ses habitudes comme ça. Pas de bol pour l'Ukraine, c'est elle qui va faire les frais des penchants expansionnistes de l'ancienne URSS, qui de toute façon n'a manifestement pas l'intention de s'en tenir là. Heureusement, les gentils Américains sont présents une fois de plus pour sauver la vieille Europe. C'est donc en tant que pilote originaire du pays du Burger Levant que vous allez plonger vos pales expertes dans l'enfer des combats aéroportés. Après une installation qui vous demandera environ 90 mégas (sglurp !) pour bénéficier du détail au sol maximum, vous commencerez par admirer une introduction réellement superbe, à défaut d'être originale. Alors que l'on vous montre une colonne de chars avançant lentement sur une route caillouteuse, la caméra se déplace lentement et











Le Panama la nuit, c'est pas le super pied au niveau visite touristique. En attendant, voler en rase-mottes vous apportera son lot de sensations.



vous fait découvrir deux Apache planqués derrière un talus. Les fourbes attendent le bon moment pour foncer sur le convoi, comme dans les westerns de la grande époque. Puis d'un seul coup, les deux hélicos passent à l'attaque, et là c'est le carnage. La tôle vole de tous les côtés et les buveurs de vodka passent l'arme à gauche en moins de temps qu'il n'en faut pour lever le coude. Portons un toast à la Tchetcheni !

Psychos de base s'abstenir

Vous voici maintenant sur l'écran de menu principal, en S-VGA, qui représente une base aérienne avec une huitaine de bâtiments. Chaque hangar ou baraque vous permettra d'accéder à un domaine particulier de la simulation, ce qui, en plus d'être ergonomique, flatte le globle oculaire en raison des nombreuses petites animations intégrées à l'image. Ainsi vous verrez des hélicos décoller, des camions citernes rouler de hangar en hangar, et des piétons vaquer à leurs occupations. Non vraiment, il n'y a rien à dire, on sent que l'interface n'a pas été négligée. Avant d'aller plus loin, commençons par faire un petit tour dans le vestiaire des pilotes, afin d'en créer un nouveau portant votre nom. Tiens, ça commence plutôt mal, tous les vestiaires sont encore occupés par les affaires de pilotes morts au combat. Ça, c'est ce que l'on appelle entretenir le moral des troupes ou je ne m'y connais pas. Après avoir choisi un casier, vous pourrez changer votre nom de code, votre régiment d'appartenance, et également consulter vos statistiques ainsi que le tableau de vos médailles. Plutôt vide pour le moment, puisque vous commencez votre carrière en tant que simple adjudant-chef. Vous savez, le genre de gradé qui vous en a fait baver au service. Si vous n'employez pas l'AH-64 D tous les jours pour aller faire vos courses à Auchan, le mieux est maintenant d'aller faire un petit tour au centre de formation, afin d'éviter la honte d'un crash au premier décollage. Les cours sont décomposés en huit parties, et vous apprendront aussi bien à effectuer les manœuvres de base qu'à déployer les techniques les plus délicates telles que l'évitement des missiles guidés. Une leçon est même consacrée à la stratégie et à la tactique à employer durant les missions les plus sensibles. Ce mode "tutorial" est un modèle du genre, car non seulement la voix de votre instructeur est entièrement en français, mais à chaque explication donnée,





celui-ci vous rappelle la touche correspondante du clavier. De plus, les leçons sont pour une fois vraiment intéressantes à effectuer, en raison de la profondeur des explications données et du véritable entraînement qu'elles représentent. Ensuite, pour vous détendre de ces longues minutes de "psychotage" au commandes d'un appareil valant plusieurs millions de dollars, vous pourrez toujours vous rendre dans la salle de projection où des cassettes vidéo sont à votre disposition. Vous pourrez ainsi voir l'Apache évoluer dans des situation réelles ; ou bien revoir le film de vos plus belles missions, grâce à l'enregistreur de vol.

INTERET 91



Très grand réalisme
Graphisme détaillé en S-VGA
Voix en francais

–

Pas de mode "réseau"
Super-moche en VGA
Temps de chargement assez longs

TECHNIQUE 90

Les jolies colonies de vacances

Mais tout cela ne doit pas vous faire oublier que vous n'êtes pas en vacances, et que l'on vous paye pour bousiller un max de matos. Vous aurez donc le choix entre trois grands types de missions à remplir. Les missions autonomes tout d'abord, qui vous demanderont d'enchaîner des opérations sans rapport les unes avec les autres (une sorte d'entraînement grandeur nature si vous préférez). L'avantage est que vous pourrez remplir un questionnaire afin d'indiquer les conditions dans lesquelles vous souhaiterez les accomplir (désert, jungle ou forêt, de jour ou de nuit, bon ou mauvais temps, etc.). Tous les types d'action vous seront demandés, de la simple reconnaissance du terrain en passant par les attaques de convois et autres destructions de cibles terrestres (aéroports, usines). Viennent ensuite les missions historiques, au nombre de douze, réparties entre l'opération "Desert Storm" en Irak et "Just Cause" au Panama. Au menu, destruction d'aéroports, de blindés, de sites Sam, et ce dans un contexte identique à la réalité puisque ces missions ont réellement existé. Mais le mode le plus intéressant à long terme est bien sûr celui de la campagne que vous devrez mener contre l'offensive de la CEI en Europe. Les missions sont variées (vous devrez par exemple récupérer une unité commando perdue en plein cœur du territoire ennemi), et ainsi ne donnent pas l'impression de constamment faire la même chose. Sachez également que vous piloterez aussi bien de jour que de nuit, et ce par n'importe quel temps. Au final, Apache Longbow réussit donc à vous plonger dans l'ambiance glauque du combat en hélico, et surtout à vous faire stresser comme une bête lorsque vous êtes cerné par l'ennemi, les salves de la DCA explosant tout autour de vous, alors que votre moteur droit est en feu et que vous perdez de l'altitude. Le trip est total.

Cette sensation est en grande partie due au réalisme du pilotage de l'appareil. En effet, bien que trois niveaux de difficulté soient présents pour aider les pilotes les moins habiles, le niveau expert est sans aucun doute celui qui vous apportera le plus de plaisir. Si en plus vous avez la chance de posséder un joystick haut de gamme accompagné de ses palonniers, l'illusion est presque totale. Le vent vous ballotte, les commandes sont hyper-précises, l'appareil réagit à la moindre de vos sollicitations. Mais attention, piloter un hélico est moins facile qu'un avion, et les fausses manœuvres sont le plus souvent sanctionnées par un crash, en raison de la grande inertie d'un hélicoptère. Mais ceci ne fait qu'augmenter le plaisir de contrôler la bête. Ce réalisme du pilotage est rejoint par celui de l'avionique. Les radars et autres systèmes de contrôle et de navigation sont fidèles à la réalité. C'est pourquoi il vous faudra un certain temps avant d'en maîtriser toutes les subtilités. En fait, je suis sûr qu'un vrai pilote d'Apache ne serait pas dépaysé si on le mettait devant le moniteur de votre PC. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire si vous voulez tout comprendre : vous taper la doc.

Reste maintenant à évoquer ce qui fait généralement le plus mal aux possesseurs de machines "lentes", le point de vue technique. Tout d'abord, sachez que le soft propose trois types de terrain plus ou moins détaillés pour chaque monde (désert, jungle, forêt, je vous le rappelle). Ensuite, vous pourrez choisir entre mode VGA et S-VGA (640*400), ce qui permettra à Apache Longbow d'être à peu près jouable sur un DX2-66 avec une configuration correcte. Mais comme toujours, c'est en S-VGA que le soft sera vraiment agréable à regarder, car le mode 320*200 donne plus l'impression d'observer une bouillie de pixels en pleine migration qu'autre chose. Dure réalité, mais le Pentium 120 sera donc nécessaire pour profiter d'un graphisme de qualité et d'une rapidité d'animation correcte. Si tel est le cas, vous ne regretterez pas le spectacle qui vous est offert, car l'Apache est vraiment très détaillé, de même que les autres appareils et bâtiments au sol. J'en connais qui vont passer leur temps à piloter avec la vue extérieure, c'est certain. Il est simplement dommage que l'on ne puisse pas zoomer un peu plus sur les objets, mais ceci n'est qu'un détail. Puisqu'on en parle, les autres vues disponibles vous permettront de voir tour à tour vos ennemis, de vous mettre à la place de vos missiles, et évidemment de vous mettre en mode "poursuite" derrière votre appareil. Rien que du classique, quoi !

Au final, Apache Longbow s'avère donc être un excellent simulateur d'hélicoptère, pour peu que l'on possède une machine capable de faire tourner le soft correctement. Pour être honnête, ne gaspillez pas votre argent si vous ne possédez pas un Pentium, vous ne pourriez qu'être déçu et frustré. Pour les autres, pas d'hésitation à avoir, c'est du top !

GENRE : Simulateur • DEVELOPPEUR : Origin Skunkwork • EDITEUR : Electronic Arts • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION : 486-DX2-66, 8 mégas Ram, Compatible Windows.

Comme toujours, seuls les possesseurs de machine de course (Pentium 120 minimum) pourront pleinement goûter aux joies de ce simulateur d'hélicoptère. Super-réaliste, graphisme S-VGA très détaillé : nul doute qu'Apache Longbow fait partie des meilleurs – si ce n'est le meilleur – softs de ce genre. En revanche, le mode "réseau" est absent, ce qui est plutôt surprenant de nos jours.



COMBATTRE

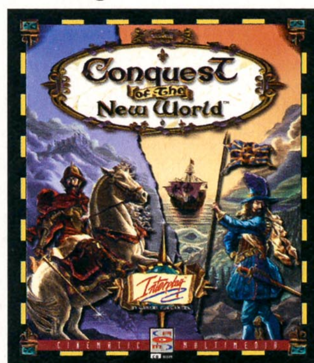
BÂTIR

EXPLORER

Partez à la conquête de l'Amérique

Avec "Conquest of The New World", découvrez un jeu de stratégie fascinant et d'une qualité visuelle et sonore exceptionnelle. Choisissez votre nationalité, définissez vos objectifs et prenez le large car un Nouveau Monde vous attend, complètement inexploré. "Conquest of The New World" vous donne l'opportunité de refaire le monde : établissez vos propres colonies, développez vos villes, commercez avec vos voisins et menez vos armées contre vos adversaires.

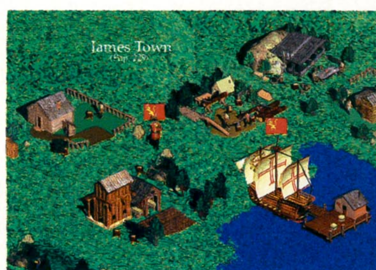
"Conquest of The New World ne sera pas seulement exceptionnellement beau, il vous proposera également une gestion aisée des mouvements d'unités et du développement de vos colonies, d'authentiques phases de combat, des micro-animations et surtout la possibilité de jouer en link et en réseau."
Génération 4



● Des décors en 3 D isométrique, une qualité graphique unique ● Une fonction de zoom révélant des animations en 3 D originales ● Un jeu conçu pour tous les types de joueurs, du novice au plus expérimenté ● Une grande richesse de jeu garantissant une durée de vie illimitée ● Une gestion des combats animée sur un échiquier ● Une option multi-joueurs, par modem ou sur réseau.

Interplay™

Pour plus d'informations, branchez-vous sur notre site internet : http://www.interplay.com



Conquest of the New World



Distribué par CIC. BP 13. 78142 VELIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

Star Fighter 3000

PC CD-ROM

Un ravissement pour les poulpes

La 3DO coule, quelques miraculés remontent à la surface. Après Space Hulk, voici Starfighter 3000 qui s'embarque tout mouillé à bord du PC... Il n'y a vraiment que les bons qui s'en sortent.

MONSIEUR POMME DE TERRE

Quand une cible est détruite, des cristaux de couleur s'en échappent. En les récoltant dans un certain ordre, vous gagnez des bonus : armes nouvelles, vies supplémentaires, points de vie en plus, etc.





INTERET 83%



Le moteur 3D
Les missions, de bonne qualité
C'est plutôt joli et rapide

&§%*¶('ø !!! de commandes au clavier

TECHNIQUE 85%

Laissons tomber le background inepte qui sert de prétexte à ce shoot-them-up. Vous voici à bord d'un chasseur avec pour mission de détruire ceci ou cela. Des tas d'ennemis vous tirent dessus et huit types d'armes sont à votre disposition pour leur apprendre la politesse. C'est pas le concept de l'année, mais ça a le mérite d'être efficace. Petite originalité cependant, héritée du monde des consoles : quand vous dégommez un objectif, des cristaux s'en échappent. En attrapant ces différents bonus dans un ordre précis, vous améliorez les caractéristiques de votre vaisseau, vous gagnez des vies ou de nouvelles armes. Voilà. Et après une demi-heure de jeu, j'ai balancé ce CD à la poubelle : le jeu fait appel à une dizaine de touches au clavier, réparties aléatoirement, ou peut-être logiquement mais alors par un schizophrène. Une ergonomie pour poulpe. Faut huit pseudopodes pour s'en tirer. Or on ne peut reconfigurer les commandes qu'en choisissant parmi ces mêmes dix touches stupidement réparties. Hop, poubelle !

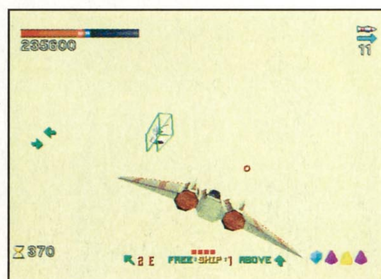
Et saint Grimaldi m'est apparu !

Saint Grimaldi, c'est le Saint patron des bottiers et des éditeurs de jeux vidéo. Il a posé une main réconfortante sur mon épaule et m'a dit : "Donne une chance à ce soft, ou bien j'émule ton Pentium en Oric Atmos." Je me suis ravisé et ça en valait la peine. Si l'on fait abstraction de cette hérésie ergonomique, Star Fighter 3000 est un bon soft (et c'est d'autant plus énervant). Le moteur 3D tourne très vite, même en S-VGA, à condition de posséder un Pentium (attention, utilisateurs de 486, le jeu perd beaucoup en VGA). Les missions sont difficiles et demandent autant de patience que de réflexes. Question sensations, Star Fighter 3000 tient ses promesses une fois passées les deux bonnes heures qu'il faut pour maîtriser ces fichues commandes. Une petite réserve cependant: les doublages en français sont aussi entraînants qu'une polka un matin de gueule de bois.

GENRE : Action/Simulation • EDITEUR : Telstar • DÉVELOPPEUR : Krisalis • TEXTES ET VOIX : en français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION MINI. : 486 DX66, dispo sur 3DO



En détruisant le radar, vous rendez temporairement inopérantes les tourelles laser.



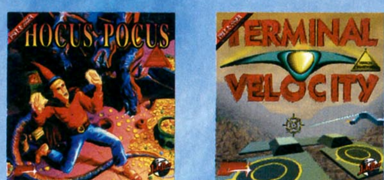
tips

NE FONCEZ PAS TETE BAISSÉE ET UTILISEZ L'AFTER-BURNOUZE AVEC PARCIMONIE. DES QUE VOUS ETES BLESSÉ, SAUVEZ-VOUS COMME UN GROS LACHE LE TEMPS QUE VOS POINTS DE VIE RÉGÉNERENT.

L'adaptation d'un excellent titre de 3DO qui aurait pleinement tenu ses promesses si l'ergonomie n'avait pas été conçue par H.P. Lovecraft.







58 CD disponibles sur simple demande par le

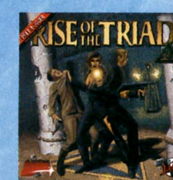
3617 JUKEBOX

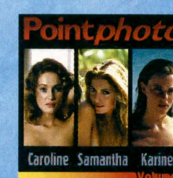
5.57 F TTC la minute

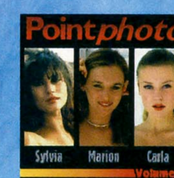


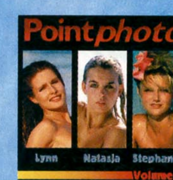
Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, vos CD. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

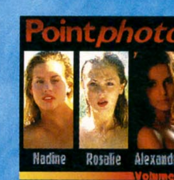
Temps de connexion réduit au strict minimum !

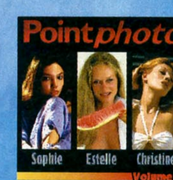


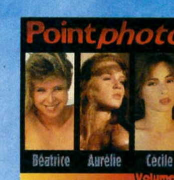









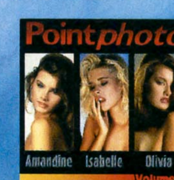


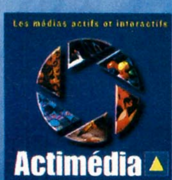


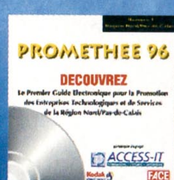






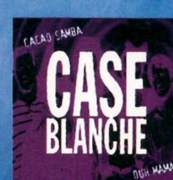












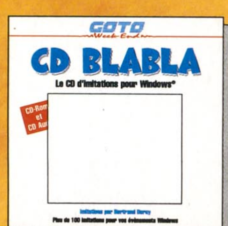


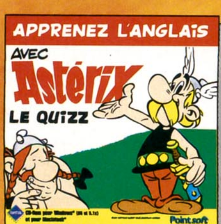
Les plus demandés

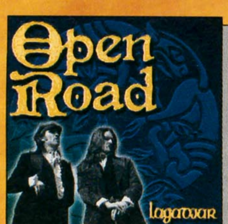




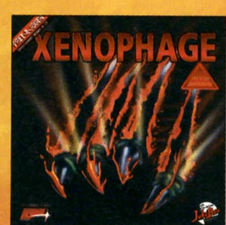


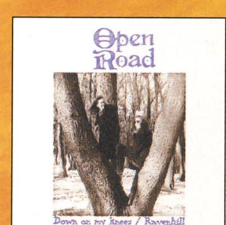


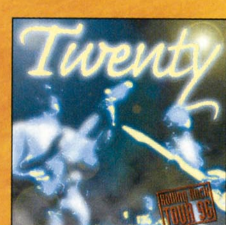


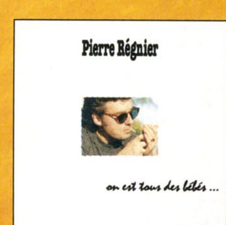


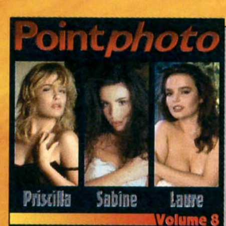
Les nouveautés

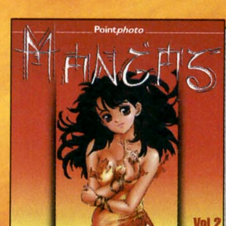


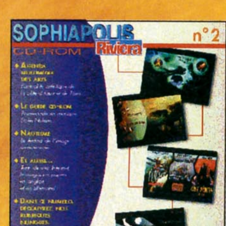


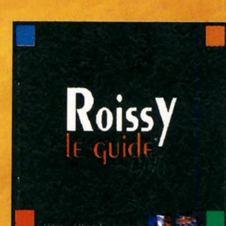


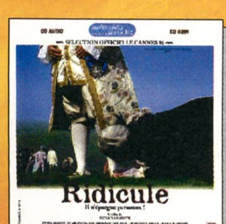


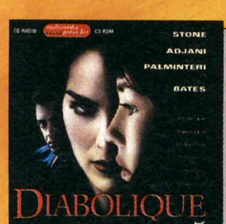


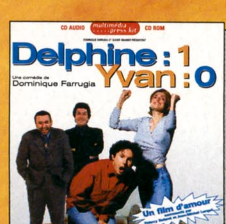




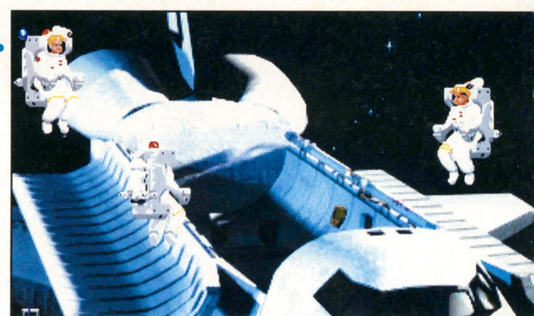


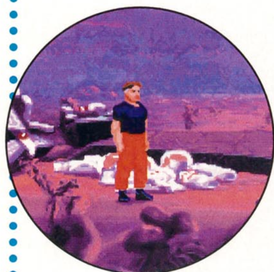






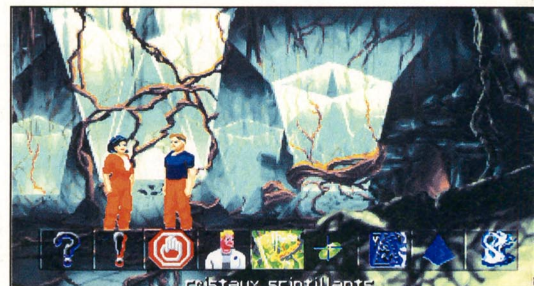






The Dig

Mac CD-ROM



Une aventure à creuser

TECHNIQUE 70%



Un scénario très profond, donc une bonne durée de vie
La musique
C'est entièrement en français (texte et voix)

–

Les choix des couleurs
Le graphisme
La taille des sauvegardes

INTERET 88%



Après DOTT, Sam&Max et Full Throttle, et surtout plusieurs mois aprés la V.O ,voici le tout dernier jeu d'aventure de LucasArts, The Dig, qui a la particularité d'avoir Steven Spielberg comme "papa" et d'être enfin traduit.

TIBÉRIUS

Alors que tout semblait calme dans l'observatoire de Bornéo, tout à coup un objet étrange apparaît sur les écrans. Il s'agit d'un météore qui s'approche dangereusement de la Terre. La collision étant inévitable, la NASA décide d'envoyer une équipe chargée de déposer deux charges explosives sur le météore, appelé Attila, afin de le dévier de sa trajectoire.

Cinq membres d'équipage vont participer à cette mission : le commandant Boston Low, habitué des vols spatiaux, et que vous allez diriger ; le docteur Ludger Brink, géologue, qui étudiera Attila ; Maggie Robbins, observatrice et journaliste, qui a la particularité d'être très désagréable, surtout avec vous ; Ken Borden, copilote ; et enfin Cora Miles, spécialiste des chargements. Vous voilà donc dans l'espace, prêt à placer les charges. Le temps de vous assurer que tout est en place, et boum !

La mission est réussie, mais en étudiant le météore vous découvrez d'étranges plaques. Évidemment, vous ne résistez pas à la tentation de les titiller. Un passage s'ouvre devant vous, et héroïquement vous décidez d'y pénétrer. Vous découvrez alors que le météore est bien plus qu'une simple pierre, et vous retrouvez à l'autre bout de l'univers, sur une planète extraterrestre. Tout cela ne constitue bien sûr que le début du jeu, car vous allez maintenant devoir explorer cette planète et trouver un moyen de rentrer chez vous, et ce malgré le sale caractère de vos équipiers.



Couleurs baveuses

Le graphisme est en 320 x 240, et il est possible de lisser les images. On peut cependant regretter que LucasArts n'ait pas adopté une résolution supérieure. Autre point négatif : le choix des couleurs. Tout est dans le même (mauvais) ton, et quelques écrans un peu plus réussis que les autres ne suffisent pas à relever le tout.

Enfin, le déplacement des personnages se fait n'importe comment, et à moins que les graphistes n'aient voulu, entre autres, parodier la moon walk de Jackson, le résultat est loin d'être concluant. Autre petit souci : la taille des sauvegardes. Les premières sauvegardes font déjà plus de 100 Ko, mais au fur et à mesure de la progression dans le jeu, la taille des fichiers augmente. On se demande bien ce qu'ils peuvent stocker là-dedans... En revanche, les effets sonores et surtout la musique, sont absolument superbes.

L'interface du jeu est on ne peut plus simple. Elle est du style : "Pointez et cliquez", et c'est ce que vous aurez à faire la plupart du temps. Une petite case "i" en bas de l'écran symbolise l'inventaire. Parmi les objets de base, vous trouverez la loupe, qui permet d'observer un objet de l'inventaire, ainsi que le Pen Ultimate, une espèce de Newton qui vous permet de dialoguer avec les autres membres de la mission lorsqu'ils ne sont pas avec vous. À noter que l'appareil comprend également un "Lunar Lander" pour vous détendre entre deux énigmes.

Lorsque vous dialoguez avec quelqu'un, une barre d'icône permet d'orienter la conversation. Ainsi, en plus des choix "Poser une question", "Dire quelque chose de profond" et "Fin de conversation", diverses autres possibilités, en fonction de vos actions précédentes, vous seront proposées.

EDITEUR : LucasArts • CONFIGURATION : 68040 33MHz ou PowerPC, CD 2x, 8 Mo de RAM (12 pour PMac), Moniteur 13" 256 couleurs. Optimisé PowerMac. Disque dur pour les sauvegardes.

tips

- UTILISEZ LA TOUCHE "TAB" POUR FAIRE TOURNER LES ÉLÉMENTS DU SQUELETTE DE LA CRÉATURE MARINE.
- QUE FERIEZ-VOUS SANS VOTRE PELLE ? N'HÉSITEZ PAS À VOUS EN SERVIR POUR CREUSER, ET CREUSER ENCORE...

Malgré un aspect graphique quelque peu déplorable, The Dig bénéficie d'un excellent scénario, et vous prendrez plaisir à découvrir cette planète extraterrestre et les diverses créatures qui la peuplent.



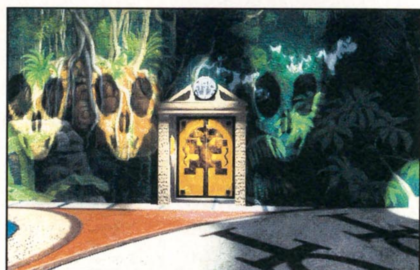
Shivers

Mac CD-ROM

Sueurs froides et prise de tête



Une mauvaise rencontre en perspective.



Shivers (littéralement "frissons") est un jeu en V.O qui mélange énigmes et aventures. Il n'est pas sans rappeler "Jewels of the Oracle" ou encore "The 7th Guest". Préparez vos méninges, vous allez en avoir besoin...

TIBÉRIUS

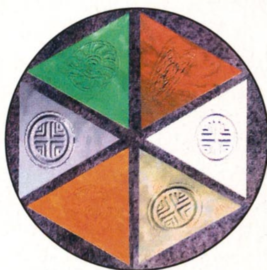
Poussé par vos amis – avec qui vous formez une "bande de jeunes" – vous entrez dans le parc d'un musée bien étrange. Bien sûr, vos (anciens) amis ne trouvent rien de mieux que de cadenasser la grille, vous emprisonnant ainsi dans le jardin. Il ne vous reste plus qu'à trouver l'entrée de ce musée mystérieux, et à en découvrir les secrets. Une première exploration vous permet de récolter des informations et de résoudre les énigmes. Vous pouvez alors pénétrer dans le musée par le sous-sol, où vous commencez à faire vos premières rencontres. Celles-ci ne sont pas trés agréables, puisqu'il s'agit de... fantômes !

Dans la mesure où il s'agit en partie d'un jeu d'aventure, lors des rencontres avec les fantômes vous perdez de l'énergie. Vous devrez donc faire attention aux objets sur lesquels vous cliquez, afin d'éviter de vous frotter aux indésirables. Vous rencontrerez également des âmes prisonnières que vous devrez bien évidemment libérer. Si le jeu est linéaire dans sa première partie, une fois entré dans le musée vous avez la liberté d'évoluer comme bon vous semble. Lorsque vous assistez à une scène clé ou que vous découvrez un élément important, celui-ci est archivé.

Grâce à la fonction "Flashback", il est à tout moment possible de visualiser à nouveau les informations. Le curseur se transforme selon l'endroit où vous pointez. Mais il n'est pas toujours facile de repérer des zones "cliquables", ce qui fait que l'on s'énerve parfois en cliquant à droite et à gauche (de préférence où il n'y a rien).

Si les scènes vidéo sont de bien piètre qualité, il n'en va pas de même pour les décors, superbes. Ils ne sont pas sans rappeler d'ailleurs l'incontournable Myst, une référence en la matière. Mais Shivers dépasse largement son modèle, et les pièces que vous visitez sont toutes plus belles les unes que les autres. Autre particularité du jeu : les objets ne se trouvent pas toujours au même endroit. Ainsi, vous pouvez jouer plusieurs fois sans trop vous lasser. Enfin, l'ambiance sonore est absolument sublime. Chaque lieu a son atmosphère musicale qui lui va à merveille. C'est vraiment du grand art !

CONFIGURATION : 68040 ou PowerPC, 5 Mo de RAM (9 Mo sur PowerMac), CD 2x (4x recommandé), 13" en 256 couleurs, 10 Mo de disque dur. Optimisé PowerMac.



Une des énigmes du jeu.Si vous avez bien inspecté le parc, elle ne vous posera pas trop de problèmes.

REMARQUES

Sierra se prépare à nous sortir quelques-uns de ses derniers titres : Gabriel Knight II, Phantasmagoria, Space Quest VI, Trophy Bass, Torin's Passage.

TECHNIQUE 90%

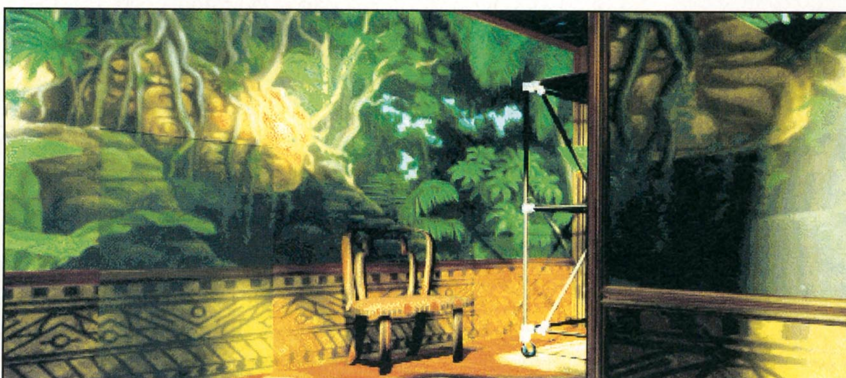


Le graphisme
L'ambiance sonore

–

Les scènes vidéo de qualité moyenne

INTERET 85%



Un peu d'aventure avec beaucoup d'énigmes, un graphisme somptueux, un environnement sonore exceptionnel et une réalisation soignée font de Shivers une incontestable réussite.

L'énigme de Maître Lu

MAC CD-ROM

C'est pas du gâteau

"Maître Lu", ce nouveau jeu de Sanctuary Woods, nous plonge dans les mystères de la Chine impériale.



INTERET 85%



Décors superbes
Bonne ambiance sonore
Version française intégrale

–

Déplacements lents sur PowerMac
Certains passages trop longs ou répétitifs

TECHNIQUE 70%

TIBÉRIUS

Tout commence en 1936, dans le désert du Sahara, où vous êtes poursuivi par deux hommes armés. Votre fuite se termine au pied d'une mystérieuse statue qui ne tarde pas à émettre un bruit étrange faisant fuir vos assaillants. Malheureusement, les deux hommes ont quand même réussi à prendre possession de votre sacoche. Mais le principal après tout est d'être encore en vie. Vous rentrez donc à New York, dans votre musée, où vous découvrez Feng Li, votre associé, en bien mauvaise posture (et avec une bougie sur la tête !). En effet, il fait face à un Cobra qui lui cracherait bien son venin. Votre première action consistera donc à attraper le reptile et à sauver votre ami.

C'est ainsi que débute l'aventure de Ripley, aventurier mais également fondateur du musée «Croyez-le ou non». Lieu très particulier puisque les œuvres exposées sont toutes plus ou moins bizarres : cette Mona Lisa en tartines grillées par exemple, ou encore une momie dont les longs cheveux ont poussé après sa mort... Peu après, votre associé vous explique que les deux hommes qui l'ont agressé étaient à la recherche d'une mystérieuse clé permettant de s'emparer d'un talisman qui donnerait à son propriétaire un pouvoir immense. Évidemment, cela va piquer votre curiosité, et vous décidez donc de partir en Chine éclaircir ce mystère, accompagné de votre assistante, la ravissante Mei Chen.

Maître Lu est un jeu d'aventure qui a la particularité d'être basé en partie sur des faits réels et avec des personnages ayant existé, même si la chronologie n'est pas toujours respectée. La documentation du jeu contient d'ailleurs un chapitre expliquant la réalité et permettant ainsi de faire un peu plus la part des choses. Cependant Maître Lu reste un jeu classique, avec une interface tout aussi classique : en bas de l'écran, vous trouvez un ensemble d'icônes permettant de choisir différentes actions, ainsi que l'inventaire. Par défaut, lorsque vous placez le curseur sur un objet «utilisable» de l'écran, il se transforme selon le cas en loupe, pour observer l'objet, en main, lorsque vous pouvez agir sur l'objet, ou en bulle lorsqu'il y a un personnage à qui vous pouvez parler.

Les décors sont dessinés, mais les personnages sont des acteurs réels incrustés (comme dans Wrath of the Gods par exemple). Le résultat est correct : cette incrustation est en effet bien réalisée et donne des animations réalistes. Mais dans la mesure où le programme n'est pas optimisé, les déplacements des personnages sont un peu lents sur PowerMac. Vous voyagerez dans de nombreux pays et découvrirez des paysages tous plus beaux les uns que les autres, d'autant plus qu'ils sont réalisés en 640 x 400. Certains d'entre eux font plusieurs écrans, et il ne faut pas hésiter à tout visiter.

Les énigmes sont très logiques, mais certaines sont très longues à résoudre. Ainsi, dans le château de l'As de Pique à Danzig, il vous faudra accomplir de très nombreuses actions afin de sortir d'un laboratoire secret. De même, dans le temple des prières, vous devrez explorer un labyrinthe. Classique, excepté qu'avant d'entrer dans chaque pièce il vous faudra allumer la lumière, ce qui vous ralentira dans vos déplacements.

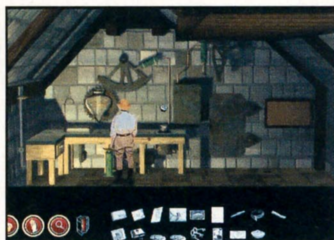
Le point fort de Maître Lu est le scénario. Bien ficelé, il nous donne une aventure agréable à suivre. Vous rencontrerez de nombreux personnages qui vous donneront de précieuses explications. Les dialogues sont parfois très longs, mais US Gold a eu la bonne idée de nous proposer ce jeu en version française ! Bon, les doublages des personnages asiatiques donnent un résultat plutôt... disons surprenant (on dirait du Michel Leeb...), mais globalement le résultat est satisfaisant. De plus, l'ambiance sonore et les bruitages contribuent bien à la bonne atmosphère du jeu.

GENRE : Aventure • EDITEUR : US Gold • DÉVELOPPEUR : Sanctuary Woods

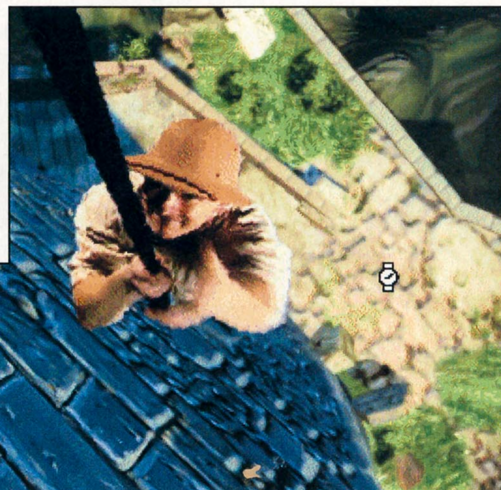
tips

- Utilisez votre journal dans les lieux les plus intéressants : cela donnera à Ripley la possibilité de compléter les croquis exposés dans son musée.
- Pensez à échanger des devises locales dans chaque «Posh Office».
- Sur chaque site, n'oubliez pas d'envoyer à votre musée des objets que vous avez découverts afin de disposer de fonds suffisants.



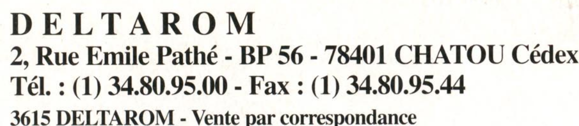


Il vous faudra accomplir une bonne cinquantaine d'actions pour sortir de ce laboratoire.





L'énigme de Maître Lu, malgré quelques passages un peu longuets, est un jeu d'aventure agréable, disposant d'un bon scénario et d'une bonne durée de vie.



DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance

CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

7TH GUEST NF	DESCENT NF	KING QUEST 6 NF	PGA TOUR GOLF NF
Aces Over Europe VF	DETROIT VF	KYRANDIA 2 VF	POLICE QUEST 4 VF
AIR BUCKS NF	DISCWORLD VF	KYRANDIA 3 VF	SIM CITY VF
Alone in the Dark 1 VF	DRAGON LORE VF	LABYRINTH OF TIME	SPACE HULK NF
ARMORED FIST NF	ECSTATICA NF	LANDS OF LORE VF	SPACE QUEST 4 NF
Beneath STEEL SKY VF	Even more inc. mach. vf	Little Big Adventure VF	Star Trek : 25 th aniv. vf
Betrayal At Krondor	FIFA SOCCER 95 VF	LOOM VF	Strike Commander NF
BIOFORGE VF	Gabriel Knight VF	Lost in Time 1&2 VF	SYNDICATE PLUS VF
BUREAU 13 NF	GOBLINS 1 + 2 VF	MAGIC CARPET + VF	SUPER KARTS NF
CAESAR 1 NF	GOBLINS 3 VF	MEGARACE VF	SYSTEM SHOCK VF
Cannon Fodder 2 VF	GUILTY VF	Monkey Island VF	Transport Tycoon VF
COMMANCHE	HELL VF	Monkey Island 2 VF	Theme Park VF
Complete Ultima 7 NF	HI-OCTANE VF	NASCAR RACING NF	Ultima underworld 1&2
Creature Shock VF	INCA VF	NHL HOCKEY 95 NF	Who Shot J. ROCK
DAWN PATROL VF	INDY 4 VF	NOCTROPOLIS VF	Wing Com. Armada NF
Day of the Tentacle VF	Indy Car Racing NF	OVERLORD VF	WOLFPACK

Matériels - Accessoires

Maxi Sound Wave 32 FX	690 F
Carte Maxi KORG Wave 32	650 F
FLIGHTSTICK PRO	545 F
QuickShot WARRIOR 5	125 F
QuickShot Super WARRIOR 5	175 F
QuickShot SKYMASTER	295 F
QuickShot Squadron Commander	690 F
Thrustmaster ACM GAME CARD	265 F
THRUSTMASTER FLIPPER	295 F
Thrustmaster FCS	545 F
Thrustmaster FCS + Commanche	650 F
THRUSTMASTER F16-FLCS	1.150 F
Thrus. Volant Formula T2 + F1 GP	1.090 F
Thrustmaster R.C.S.	1.150 F
Thrustmaster W.C.S.	1.090 F
F16 FLIGHT STICK	425 F
F16 COMBATSTICK	625 F
VIRTUAL PILOT PRO PC	790 F

Graveur de CD RICOH Double vitesse 1060 C

2V modèle interne livré avec manuel, carte SCSI, câble, caddy, 2 CDR. En option, logiciel de gravage : GEAR MM ou Easy CD Pro VF.

3.895 F

Graveur de CD SONY Double vitesse CDU 920 S

2V modèle interne livré avec manuel, câbles, caddy et le logiciel de gravage GEAR MM ou Easy CD PRO VF.
Modèle externe + 990 F TTC

4.845 F

Graveur de CD YAMAHA Double et Quadruple vitesse

CDR 102 2V int.	3.895 F
CDE 102 2V ext.	4.395 F
CDR 100 4V int.	6.295 F
CDE 100 4V ext.	6.695 F

Logiciel de gravage Easy CD PRO VF ou GEAR MM 650 F

CD vierges : Disponibles. Nous contacter pour les tarifs.

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF ... 285 F
3D ULTRA PINBALL NF ... 265 F
A4 NETWORKS VF ... 265 F
A4 NETWORKS Deluxe VF 295 F
ACES COLLECTION NF ... 245 F
ACES OF THE DEEP VF ... 249 F
Action Soccer Vf + gamepad 265 F
ACTUA SOCCER VF ... 285 F
Advanced Tact. Fighter VF ... 335 F
AH-64D LONGBOW VF ... 335 F
ALBION ... 335 F
ALIEN ODYSSEY VF ... 275 F
ALIEN TRILOGY ... 295 F
ALIENS VF ... 325 F
Alone in the Dark 2 VF ... 145 F
Alone in the Dark 3 VF ... 235 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF ... 265 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F
ANVIL OF DAWN NF ... 315 F
APACHE LONGBOW VF ... 275 F
ASCENDENCY VF ... 335 F
Astérix: Le défi de César VF 275 F
ASSAULT RIGS NF ... 275 F
BAD MOJO VF ... 295 F
BATTLE ISLE 3 VF ... 325 F
Battleground Ardennes VF ... 335 F
BERMUDA Syndrome VF ... 325 F
BIG RED RACING VF ... 295 F
BURRIED IN TIME VF ... 285 F
CAESAR 2 VF ... 295 F
CAPITALISM VF ... 315 F
CASINO DELUXE NF ... 265 F
CHAOS OVERLORD NF ... 275 F
CHRONOMASTER NF ... 285 F
Chronicle Of the Sword VF. 315 F
CIVIL WAR VF ... 325 F
CIVILIZATION 2 VF ... 320 F
CIVNET VF ... 285 F
Collection Aventure VF ... 235 F
Command : Aces of Deep vf 345 F
Command & Conquer VF ... 315 F
CONGO VF ... 310 F
CONQUEROR VF ... 295 F
Conquest of New World VF. 320 F
CRUSADE VF ... 315 F
Crusader : No Remorse vf ... 245 F
CYBERIA 2 VF ... 325 F
CYBERMAGE VF ... 315 F
D ! ZONE 2 VF ... 165 F
DAEDALUS Encounter VF. 325 F
DARK FORCES VF ... 295 F
DESCENT 2 NF ... 325 F
Desert + Jungle strike NF ... 145 F
DESTRUCTION Derby NF. 285 F
DEUS EX MACHINA VF ... 285 F
DOOM II VF ... 325 F
DUKE NUKEM 3D VF ... 265 F
DUNGEON KEEPER VF ... 335 F
DUNGEON MASTER 2 VF 265 F
EARTH SIEGE 2 NF ... 295 F
EARTH Worm Jim 1+2 NF. 285 F
EF 2000 (TFX 2) VF ... 295 F
EURO SOCCER 96 VF ... 295 F
EUROPE 2 NF ... 275 F
EXTREME PINBALL NF ... 265 F
F1 GRAND PRIX VF ... 159 F
F1 GRAND PRIX 2 VF ... 335 F
FADE TO BLACK VF ... 245 F
FANTASY GENERAL VF ... 335 F
FAST ATTACK VF ... 265 F
FIFA SOCCER 96 VF ... 245 F
FLIGHT SHOP NF ... 335 F
FLIGHT Simulator 5.1 VF ... 365 F
FLIGHT UNLIMITED VF . 275 F
FOOTBALL LIMITED VF. 285 F
FORT BOYARD VF ... 255 F
Fort Boyard : La légende vf 295 F
FRANKENSTEIN VF ... 355 F
FULL THROTTLE VF ... 345 F
FX FIGHTER NF ... 279 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF ... 355 F
GEARHEADS ... 225 F
GENDER WARS VF ... 295 F
Grand Prix Manager VF ... 315 F
Heretic Shadow NF ... 285 F
Heroes of Might & Magic vf 315 F
HEXEN (Heretic 2) NF ... 275 F
HEXEN DEATH NF ... 175 F
In The First DEGREE VF ... 345 F
INCA 2 VF ... 129 F
INCA COLLECTION VF ... 195 F
INDY CAR RACING 2 NF . 235 F
INFERNO VF ... 195 F
International tennis open vf. 295 F
ISHAR TRILOGY VF ... 285 F
JAGGED ALLIANCE VF ... 250 F
JEWELS of ORACLE VF ... 295 F
KING QUEST 7 VF ... 225 F
King Quest Anthology NF ... 249 F
LARRY Collection NF ... 249 F
LAST DYNASTY VF ... 195 F
LEISURE LARRY 6 VF ... 235 F
L'ENTRAINEUR VF ... 275 F
LEMMINGS 3D NF ... 295 F
Le Secret du Templier VF ... 215 F
Les Guignols de l'Info VF ... 315 F
LODE RUNNER VF ... 235 F
LOST EDEN VF ... 235 F
MACHIAVELLI NF ... 149 F
MAD DOG MACCREE ... 145 F
MAGIC CARPET 2 VF ... 215 F
MANIC KARTS VF ... 155 F
MARCO POLO VF ... 255 F
MASTER OF MAGIC VF ... 149 F
MASTER OF ORION II ... Tél.
MECHWARRIOR 2 VF ... 325 F
Mechwarrior 2 Exp Pack ... 190 F
MEGARACE 2 ... 345 F
Micromachines 2 VF + Kit . 265 F
Micromachines 2 Spec. Ed. . 210 F
MISSION CRITICAL NF ... 295 F
MONOPOLY VF ... 260 F
MORTAL COIL NF ... 265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF . 275 F
MYST VF ... 355 F
NASCAR TRACK PACK ... 165 F
NBA LIVE 96 NF ... 325 F
NEED FOR SPEED NF ... 315 F
NHL HOCKEY 96 NF ... 335 F
NORMALITY VF ... 325 F
OFFENSIVE VF ... 265 F
OLYMPIC GAMES ... 295 F
OLYMPIC SOCCER ... 295 F
Opération Survie vf (C&C) . 125 F
OUTPOST VF ... 235 F
PANZER GENERAL 2 NF . 315 F
PGA TOUR GOLF 96 NF ... 335 F
PHANTASMAGORIA VF ... 345 F
PLAYER MANAGER 2 VF. 275 F
POLICE Quest SWAT VF ... 325 F
PRIMAL RAGE NF ... 145 F
PRISONER OF ICE VF ... 235 F
Pro Pinball : The Web NF ... 265 F
PSYCHO PINBALL NF ... 279 F
RAVEN PROJECT VF ... 295 F
RAYMAN VF ... 265 F
REBEL ASSAULT VF ... 125 F
REBEL ASSAULT 2 VF ... 335 F
RED GHOST VF ... 325 F
Riddle Of Master Lu VF ... 235 F
RIPPER VF ... 295 F
SAM & MAX VF ... 145 F
Sampras Extreme Tennis ... Tél.
SCHIRATTI Commander ... 295 F
Sensible World Soccer 96 vf. 195 F
SCREAMER VF ... 235 F
SEA LEGENDS VF ... 275 F
SETTLERS 2 VF ... 335 F
Shangaï : Grds moments vf. 355 F
SHANNARA NF ... 295 F
SHIVERS VF ... 295 F
ShockWave ASSAULT VF. . 345 F
SILENT HUNTER VF ... 335 F
SILENT STEEL VF ... 295 F
Silent Thunder Win 95 NF. . 295 F
SIM CITY 2000 collector VF 345 F
SIM TOWER VF ... 295 F
SIMON le Sorcier II VF ... 295 F
SPACE BUCKS VF ... 265 F
SPACE HULK 2 VF ... 335 F
SPACE QUEST 6 VF ... 195 F
SPACE Quest Collection NF 249 F
SPEED HASTE ... 225 F
STEEL PANTHER VF ... 315 F
STONEKEEP VF ... 325 F
S.T.O.R.M. VF ... 325 F
SUKHOÏ - SU 27 ... 275 F
TEK WAR VF ... 225 F
TeleportaSchtroumpfs VF . 275 F
TERMINAL VELOCITY ... 185 F
Terminator Futurshock NF . 295 F
TERRA NOVA VF ... 315 F
T.F.X. NF ... 125 F
THE D VF ... 295 F
THE DARK EYE VF ... 295 F
THE DIG VF ... 325 F
THE HIVE WIN 95 NF ... 275 F
THIS MEANS WAR VF ... 335 F
THUNDERHAWK 2 VF ... 285 F
TIE FIGHTER Collector NF 295 F
TILT VF ... 235 F
TIME COMMANDO VF ... 325 F
TOP GUN NF ... 295 F
TORIN'S PASSAGE VF ... 295 F
Transport Tycoon Deluxe vf 285 F
TRIVIAL PURSUIT VF ... 275 F
ULTIMATE DOOM NF ... 245 F
Under A Killing Moon VF ... 145 F
URBAN RUNNER VF ... 335 F
US Navy Fighter Gold VF ... 345 F
Virtua Chess Win 95 VF ... 295 F
VIRTUAL KARTS VF ... 250 F
VIRTUAL POOL NF ... 275 F
VIRTUAL SNOOKER NF. . 355 F
VODOOLUNGE NF ... 245 F
VOYEUR NF ... 295 F
WARCRAFT NF ... 295 F
WARCRAFT 2 VF ... 335 F
Warcraft 2 : Data Disk VF . 159 F
WARHAMMER Win 95 VF 345 F
Werewolf vs Commanche vf 345 F
WESTWOOD Anthology VF. 325 F
WETLANDS VF ... 275 F
Wing Commander IV VF ... 375 F
WIPE OUT NF ... 175 F
WITCHAVEN NF ... 175 F
WITCHAVEN 2 NF ... 215 F
WOODRUFF VF ... 235 F
WORLD RALLY FEVER ... 185 F
WORMS VF ... 225 F
WORMS DATA DISK ... 115 F
X-WING Collector NF ... 295 F

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

Pour tout achat de 2 CD de charme, DELTAROM vous offre au choix un CD d'une valeur inférieure à 100 F ou le CD "PARIS CD GUIDE".

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

Best of Stars de Laetitia vf . 235 F
BLIND SPOT ... 85 F
BUSTING OUT ... 95 F
California Day Dreamer ... 65 F
DIGITAL SEDUCTION ... 95 F
ENDANGERED ... 65 F
HIDDEN OBSESSIONS ... 125 F
IMMORTAL DESIRES ... 95 F
L'Ecole de LAETITIA VF. 235 F
MAIN STREET U.S.A. ... 65 F
MARRIED WOMAN ... 65 F
Mystique of Orient 2vol . 95 F/vol
NEW LOVERS ... 148 F
NIGHT TRIPS (2 vol) . 195 F/vol
PARLOR GAMES ... 112 F
SECRETS ... 95 F
STEAMY WINDOWS ... 148 F
SURFER GIRL ... 65 F
THE COVEN ... 148 F
THE SWAP TWO ... 148 F
WACS ... 85 F
WOMEN WHO LOVE MEN 75 F

PC CDROM Photos

American Girls (2vol) . . 175 F/vol
ANIMATED LUST ... 55 F
BEAUTIES BODACIOUS . . 85 F
BLONDE BOMBSHELLS . 175 F
BODACIOUS BEAUTIES . 195 F
BRABUSTERS ... 85 F
CALIFORNIA BEAUTIES. 195 F
CARTOON FANTASY ... 65 F
CYBER WHORES ... 85 F
DAMSEL IN DISTRESS ... 85 F
LA TRAVIATA ... 55 F
Les filles d'Aldo Bergman . 175 F
LUSCIOUS LESBIANS ... 85 F
NIPPON OBSESSIONS VF 165 F
NIPPON OBSESSIONS 2 . . 215 F
ONLY 20 ... 55 F
ORAL ECSTASY ... 85 F
ORIENTAL NIGHT ... 55 F
PUSSY MANIA ... 85 F
SAKURA (2 Vol) ... 85 F/vol
SOUTHERN BEAUTIES . 165 F
Teenage Street Sluts ... 85 F
VOLUPTUOUS VIXENS ... 85 F
WORLD'S BEST BUTTS . 149 F
WORLD's BEST BREAST . . 85 F

JEUX & INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf 215 F
ASIE INTERDITE ... 265 F
CDX NEWS Magazine N° 1 . 35 F
CLUB CYBERLESQUE ... 195 F
CYBERIX VF (2 CD) ... 285 F
CyberXperience VF (4CD) . 295 F
DEBORAH MANGA VF . . 265 F
DIVA X NF ... 265 F
DREAM MACHINE ... 195 F
Interactive Draguixa VF ... 285 F
Interactive TABATHA VF . 285 F
L'Interview de Pauline VF . 275 F
LA VILLA VF ... 275 F
LATEX : THE GAME ... 315 F
LE JEU DE L'OIE VF ... 195 F
LOVE PYRAMID VF ... 245 F
New Machine 6 Pak (6 CD) 285 F
Platinum 6 pak (6 CD) ... 295 F
NIGHT WATCH II ... 185 F
PARIS CD-GUIDE VF ... 215 F
PLEASURE-CD N° 1 VF . 195 F
PLEASURE-CD N° 2 VF . 195 F
PORNO POKER ... 345 F
SAM BOTTE VF ... 245 F
SEX CASTEL VF ... 245 F
SEYMORE BUTTS ... 195 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD) 275 F
SPACE SIRENS 2 VF ... 265 F
STRIP POKER PRO VF . . 245 F
Strip Tease avec Dolly VF. . 295 F
Tt sur le plaisir des femmes 275 F
Tabatha VS Draguixa VF . . 275 F
United Girls of Chochote VF 195 F
VIRTUAL ESCORT VF ... 295 F
VIRTUAL SEX SHOT ... 285 F
VIRTUAL TOP Model VF . 275 F
VIRTUAL VALERIE 2 ... 265 F
VIRTUAL VIXENS ... 155 F
Zara Whites Dble Xper VF. 265 F
ZARA WHITES : LE TEMPLE DE L'AMOUR VF ... 265 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

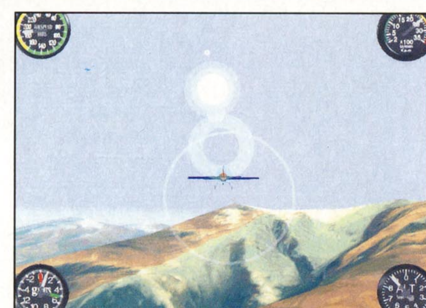
Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.



Flight Unlimited

MAC CD-ROM

Looping réussi



Superbe, non ?

TECHNIQUE 90%



Les plus
C'est réaliste
C'est beau
C'est bien fait

\-

Nécessite quand même une machine puissante

INTERET 88%

Si vous êtes fatigué des nombreux combats aériens à bord de votre Hornet ou de votre A10, reposez-vous en faisant quelques acrobaties aériennes à bord des 5 petits coucous que vous propose ce jeu.

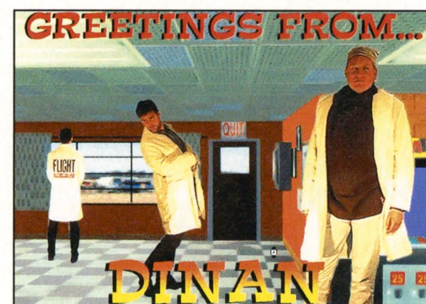
TIBÉRIUS

Votre professeur de voltige aérienne vient d'arriver. Il se nomme Flight Unlimited, et vous permet de piloter 4 petits avions et 1 planeur. Chaque appareil possède bien sûr ses caractéristiques et ses propriétés, qu'il vaut mieux bien connaître avant de se risquer à faire des manœuvres sophistiquées. Vous pouvez choisir entre le vol libre, les précieuses leçons qui vous apprendront, étape par étape, à effectuer des manœuvres de plus en plus délicates, et la compétition avec un autre pilote.

L'interface du jeu est assez originale : vous vous trouvez dans le local de l'aéro-club, et vous vous déplacez vers divers éléments. Ainsi sur la table se trouvent les maquettes des avions que vous pouvez piloter ; au tableau se trouvent les leçons ; une mappemonde permet d'aller dans un autre aéroclub (le seul club européen étant celui de Dinan). Un simple clic, et vous accédez à l'option sur laquelle vous pointez. Simple et sympathique. Une fois prêt, vous pouvez donc commencer à piloter votre appareil. On peut bien sûr commencer par décoller, mais cette étape n'est pas indispensable, et vous pouvez décider d'être directement en vol. Et là une agréable surprise vous attend : c'est beau ! En effet, des photographies réelles ont été utilisées, puis plaquées sur un sol en 3D. Le résultat est très convaincant, et on a vraiment l'impression de survoler une montagne ou une campagne.

De très nombreux réglages permettent d'adapter le jeu en fonction de la puissance de votre configuration. Vous pouvez ainsi choisir entre plusieurs résolutions (640 x 480 basse résolution, 640 x 480 haute résolution, 832 x 624 et 1 024 x 768). Vous avez accès de plus à de très nombreuses options : niveau de détail du terrain, présence de nuages, de vent, de soleil. À propos de ce dernier, lorsqu'en vol vous faites face au soleil vous aurez un halo lumineux du plus bel effet.

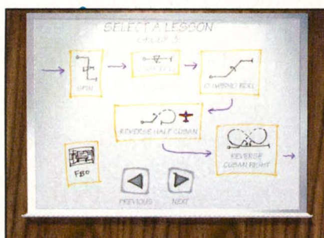
Enfin vous avez le choix parmi une multitude de vues. Du plein écran avec juste quelques cadrans, jusqu'au mode "leçon" avec feuille de vol (et les commentaires vocaux de votre professeur) et analyse en 3D de votre trajectoire, en passant par de nombreuses vues extérieures. De quoi vous donner le tournis, mais aussi de quoi admirer vos exploits. En fonction de vos choix, un indicateur vous permet de déterminer la puissance de calcul nécessaire. Un outil bien pratique. Parmi les gadgets, notons la possibilité d'émettre un nuage de fumée pour mieux admirer les acrobaties.



L'équipe de LGT.



De nombreuses options sont disponibles.



EDITEUR : Looking Glass Technologie • DÉVELOPPEUR : Looking Glass Technologie • CONFIG MINI : Power PC 601 66 Mhz 256 KO Cache 2. 16 Mo RAM. CD 2 X JOYSTICK

Flight Unlimited, en plus d'être beau et bien réalisé, est aussi réaliste. Il a donc tout pour plaire à l'amateur de voltige aérienne.



CyberJudas

PC CD-ROM

Cyber Antechrist

IAN HARIENAFOUT





Déjà, un soft avec le mot "cyber" dedans, ça ne présage rien de bon. En fait, CyberJudas est la suite de Shadow President testé dans Joy n° 36, ce qui ne nous rajeunit pas. Ce simulateur géopolitique vous mettait dans la peau du président des États-unis, carrément. Faisant preuve d'une grande originalité, les développeurs de Merit Studios récidivent à grand renfort d'images de synthèse à la sauce réalité virtuelle et autre "Lawnmower man". Cyberjudas propose trois modes de jeu. En mode "Gambit", vous devrez découvrir et défaire le traître qui se cache au sein de votre gouvernement. Dans les autres modes, vos conseillers seront moins agressifs et vous vous contenterez de gouverner les États-unis en fixant vos propres objectifs.

Cyberjudas m'a laissé de marbre. L'interface, surchargée de séquences cosmétiques, est un frein à la compréhension du soft. Je suis parvenu à passer le premier niveau du jeu sans accomplir aucune action réfléchie. Un bon point pour la qualité de la documentation qui intègre la base de données militaire et économique de la CIA. Mais cette avalanche de données ne suffit pas à faire un bon jeu.

EDITEUR : Empire • DÉVELOPPÉ PAR : Merit studios • TAILLE : 25 Mo. • CONFIGURATION : 486/66, 8 Mo , VESA, CD 2X. Compatible Windows 95.

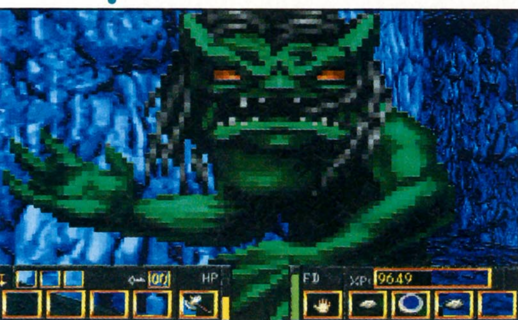
INTERET 70%
TECHNIQUE 75%

Cyberjudas va peut-être passionner les fanas de géopolitique. Ce sera sans moi.

Death Keep

PC CD-ROM WIN 95

Néophyte solitaire recherche jeu





IANSOLO

C'est l'été, pas forcément la meilleure époque de l'année pour sortir un Dungeon et Dragon. C'est vrai, les Dungeons on les apprécie plutôt les longues soirées d'hiver quand il gèle à pierre fendre. SSI s'en moque. Les RPG, il en développe un nouveau tous les trois mois ! D'ailleurs, il était censé avoir perdu sa licence AD&D.

Un seul héros

Le scénario est bien en-deçà d'un Thunderscape. Dans le Death Keep se trouvent trois tours où reposent trois orbes. L'Oracle vous a confié une mission : détruire le Necromancer et ses serviteurs afin de récupérer les orbes. Pitoyable ! SSI ne se donne même pas la peine d'inventer une histoire un brin originale. En début de partie, on choisit son champion, Death Keep étant mono-personnage. C'est dommage de ne pas disposer d'une équipe de persos complémentaires comme c'est la règle dans les jeux de rôles. Il n'existe que trois possibilités : un nain guerrier, un elfe magicien ou un demi-elfe bi-classé guerrier/magicien. Clairement, Death Keep s'adresse aux néophytes qui découvrent le genre. Le programme ne tourne d'ailleurs que sous Windows95. Le moteur en 3D mappée s'avère plutôt fluide, même si les décors et les monstres sont très pixellisés. L'interface mélange souris et clavier. C'est parfois pénible à cause de l'inertie de la souris. L'auto-mapping est de bonne facture et permet de se retrouver dans les niveaux bien "prise de tête" comme on les aime. Le problème, c'est l'absence totale de scénario. On bute du streum jusqu'à ce qu'on trouve la sortie du niveau. De plus, Death Keep est beaucoup trop facile. Il ne m'aura fallu que dix minutes pour terminer le premier niveau. Un bon point quand même pour la musique très réussie ainsi que le design des monstres.

GENRE : Jeu de rôles • EDITEUR : SSI • DÉVELOPPÉ PAR : Lion Entertainment • CONFIGURATION : Config. 486/66, 8 Mo, CD 2X, Vesa.

DÉBUTANT
INTERET 75%
TECHNIQUE 80%

+
Musique


Trop simpliste
Trop facile

CONFIRMÉ
INTERET 65%
TECHNIQUE 80%

Death Keep est un Dungeon exclusivement réservé aux nouveaux venus qui viennent d'acheter un PC avec Windows95.

tips

Trouvez les bottes dans le premier niveau pour éviter de vous geler les pieds.

Au coeur du débarquement

PC CD-ROM

Melpomène se parfume à la lavande







Les fans de jeux de plateau connaissent tous Avalon Hill. Spécialiste des jeux de stratégie, Avalon se diversifie dans la réalisation de wargames sur micro.

IAN SAINT LO

INTERET 86



Carré
Deux joueurs



Long, très long

TECHNIQUE 70







Alsyd a assuré la traduction de la doc, mais le programme reste entièrement en anglais. Il tourne sous Dos exclusivement, et le manuel nous propose de l'installer en tapant : XCOPY /S D:*.* C:. Je ne veux pas croire que Alsyd soit incapable d'écrire un petit programme d'install ou même un batch. Nous sommes le 6 juin 1944, et nous avons le choix de jouer les Alliés ou l'Axe. Le programme intègre par ailleurs une option "deux joueurs" sur la même machine ou via le réseau par messagerie électronique ou par Internet.

Classique mais efficace

Avalon connaît son sujet et ça se sent. On retrouve les fameux hexagones, et le graphisme des unités fleure bon le jeu plateau (il est d'ailleurs possible de jouer avec les symboles de l'OTAN). "Au cœur du Débarquement" est évidemment centré sur les combats terrestres, mais on pourra demander l'appui de l'aviation et de la marine. La vitesse de progression des troupes dépendra de la nature du terrain traversé : bocage, plage, terrain à découvert, marécage, forêt, bunker, villes. Comme dans la réalité, la météo joue un rôle important (mais si je comprends qu'on s'intéresse aux phases de la Lune pour les combats nocturnes, il faudra m'expliquer ce que vient faire ici l'indicateur de neige, en juin en Normandie !). "Au cœur du Débarquement" intègre 7 scénarios proches des faits historiques : St Lo, Operation Cobra, Utah beach, Omaha beach, America invades, SS contre-attaque et Bradley's nightmare. Apprenez en outre qu'on peut paramétrer la simulation pour ne disposer que de renseignements limités et d'un certain flou d'informations sur le camp allié ou ennemi. Diablement plus réaliste !



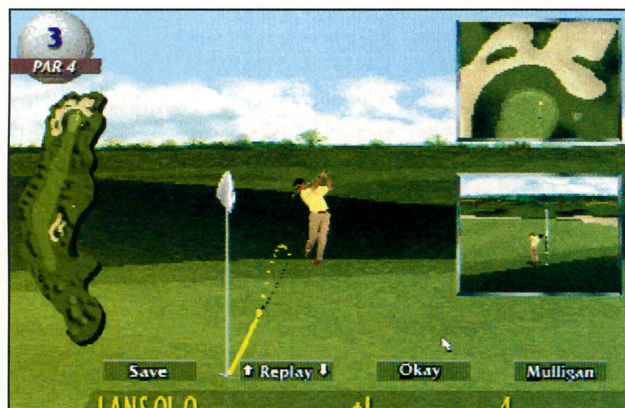
EDITEUR : Alsyd • DÉVELOPPEUR : Avalon Hill/Atomic
TEXTES ET VOIX en anglais, 1 à 2 joueurs (réseau, Internet, e-mail) • CONFIGURATION MINI : 486 8 Mo Ram, VESA. Non compatible Windows 95. Prévu sur Mac.

"Au cœur du Débarquement" est un wargame sérieux, correctement réalisé.

PGA European: Oxfordshire course
PGA Tour 96 TPC at Sawgrass

PC CD-ROM

Des datas pour PGA



IANSOLO



A mon humble avis, PGA d'Electronic Arts est la meilleure simulation de golf actuellement disponible sur PC. Après PGA Tour 96, les p'tits gars d'EA Sports nous proposaient, il y a trois mois, le superbe PGA European Tour. Quel plaisir d'arpenter les links du côté de la vieille Europe ! Quelle joie d'affronter de vrais joueurs européens, bien de chez nous et élevés à la vache folle ! European Tour intégrait trois parcours, ce qui est déjà pas mal. Eh bien, voilà les renforts. Oxfordshire course CD est un data disk destiné à ajouter un parcours supplémentaire à European Tour. Oxfordshire est le premier parcours anglais de Ree Jones. Combinaison de lacs, fairways et de bunkers variés, Oxfordshire allie le meilleur du style américain avec un pitch et un run plus typiquement européen. Trois nouveaux joueurs sont fournis avec le parcours : Sandy Lyle, Alexander Cejka et Robert Karlsson. Toujours pas de Français donc, malgré notre appel à candidature de Joy n° 71. Enfin, pour ceux qui en seraient restés à PGA Tour 96, TPC at Awgrass propose un parcours supplémentaire.

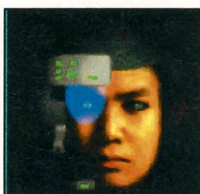
EDITEUR : Electronic Arts • DÉVELOPPEUR : EA Sports • TEXTE ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 à 4 • CONFIGURATION MINI : 486/66, 8 Mo, vesa.

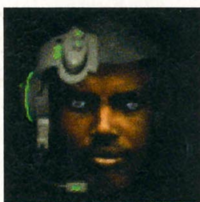
INTERET 85

Cyberstorm Mission Force

PC CD-ROM

Robot comme tout





Sierra apporte une nouvelle pierre à l'édifice Battletech avec Cyberstorm. Après le simulateur 3D, voici le jeu de stratégie. Et on n'est pas prêt d'en voir la fin !

IANSOLO

Depuis que la FASA a imposé le genre, la battletechmania continue tranquillement mais sûrement son petit bonhomme de chemin. Sierra nous avait gratifiés, il y a peu, d'un EarthSiege2 très esthétique à défaut d'être passionnant. Dans la catégorie "simulateurs", la référence en la matière demeure toujours Mechwarrior2, en attendant l'arrivée de Mechwarrior3D. Du coup, Sierra contourne l'obstacle et nous propose aujourd'hui la déclinaison du concept en jeu de stratégie. Toujours des robots, les redoutables Hercs de la guerre du futur. Mais cette fois-ci, exit la 3D et bienvenue aux hexagones.

Biodерm, une innovation des laboratoires Sierra

Bon, ça se passe dans le futur. Très loin dans le futur, vous pouvez pas imaginer. L'humanité est drôlement embêtée. Ah ça oui alors ! Les terribles machines qu'elle a créées, les Cybrids, ont échappé à son contrôle. Pire : ils saccagent tout et mettent une pagaille pas possible dans la galaxie. Pour faire entendre raison à ces enfoirés métalliques, les hommes disposaient déjà des Hercs, de gigantesques robots de combat.

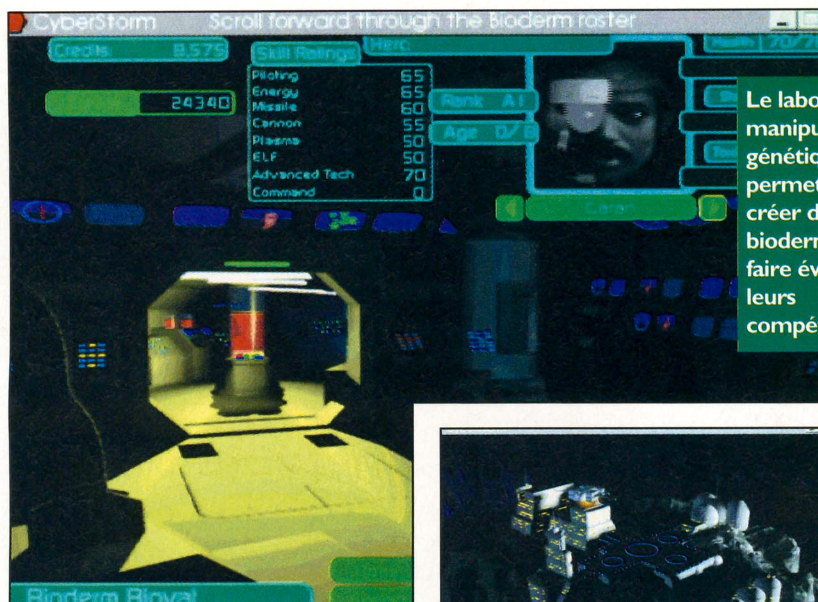
Ne reculant devant aucune prouesse, les savants ont mis au point une nouvelle race de guerriers : les bioderms. Ces créatures synthétiques, conçues dans des tubes à essai, vont piloter les Hercs. C'est vrai, les humains en avaient assez de se faire entuber ! Désormais ce seront les bioderms qui iront se faire blaster à leur place.

Cette facette de Cyberstorm est très réussie. En manipulant la structure génétique de chacun des bioderms, on peut modifier leur caractère afin de créer les combattants les mieux adaptés. Comme dans un jeu de rôles, ont pourra faire progresser toute une floppée de compétences : résistance, pilotage, commandement, précision en fonction de chaque arme et même stabilité. Eh oui, les bioderms sont instables génétiquement. Lors des combats, vous pourrez leur injecter des stimulateurs endocrinaux afin d'accroître leur agressivité et leurs performances. Si vous dépassez le seuil critique, leur comportement sera totalement imprévisible.



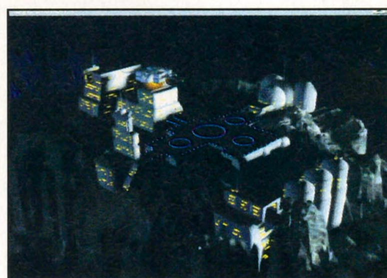
Des missions monotones

Comme dans Earthsiege2, on dispose d'un certain nombre de crédits pour acheter les Hercs et les équiper. Plus de 25 modèles entièrement paramétrables, sans compter les armes. De nouvelles technologies font leur apparition.



Le laboratoire de manipulation génétique vous permettra de créer des bioderms et de faire évoluer leurs compétences.





Il y a des détecteurs radars variables, des systèmes de recharge de munitions (quand on est à portée du vaisseau de débarquement), des extracteurs de minerai et même un dispositif de réparation des Hercs.

Au fur et à mesure de la progression du jeu, le Commander (le joueur) grimpe dans la hiérarchie de la fédération. Au début, il ne pourra diriger que trois Hercs. À l'arrivée, il sera le maître d'une véritable armada de titane expansé. Les missions de Cyberstorm ont des objectifs variés. Il peut s'agir d'établir une tête de pont pour exploiter le minerai d'une planète. Dans ce cas, les Hercs devront récupérer une certaine quantité de cailloux avec les extracteurs appropriés. Sinon, on a droit aux opérations habituelles : reconnaissance, attaque de base, équarissage et autres nettoyages par le vide.

Je dois avouer que je suis un peu déçu par l'intérêt de ces missions. La notion de "récupération de minérai" fait instantanément penser à "Full Metal Planète". Or le soft est loin d'exploiter le sujet. Dommage ! Du coup, on en est réduit à enchaîner les challenges pour gagner le maximum de crédits et accéder à de nouveaux Hercs.

Gourmand mais bien réalisé

Cyberstorm est prévu pour tourner sous Windows 3.1 et Windows 95. La version Machin 3.1 n'était pas implémentée pour le test, et tout porte à croire qu'il faille une machine musclée pour jouer sous 95. L'interface est splendide avec grand renfort d'images de synthèse qui s'intègrent parfaitement aux écrans de gestion. Sur le terrain, les amateurs de wargame vont retrouver leurs hexagones chéris.

Le graphisme est très fin, on peut zoomer et faire tourner la carte. Il y a aussi une notion d'altitude, et vous pourrez vous servir du terrain pour embusquer vos Hercs. Les combats sont gérés par tour, et chaque unité dispose d'un certain nombre de points d'action. Classique ! On peut assigner des robots en défense (ils attaquent automatiquement les cibles à portée) ou les faire se mettre à genoux pour obtenir une meilleure résistance. La gestion des boucliers a été soignée puisqu'on peut répartir différemment la protection suivant l'orientation.

Pourtant, à l'usage, les tactiques se suivent et se ressemblent. On envoie un robot rapide pour repérer l'ennemi. Puis on approche les grosses pièces en concentrant son tir sur une seule unité. Contre l'ordinateur, c'est assez répétitif. Heureusement, Cyberstorm intègre une option de jeu en réseau. Pour le coup, contre votre ami René, c'est beaucoup plus rigolo.

EDITEUR : Sierra • **DÉVELOPPEUR** : Sierra • **TEXTES ET VOIX** en anglais, 1 à 8 joueurs • **CONFIG.** : 486/66, 8 Mo Ram, S-VGA, CD2X • **CONFIG.RECOMMANDÉE** : Pentium avec vidéo performante. Compatible Windows 95.

Cyberstorm est parfaitement réalisé. Dommage que l'intérêt des missions ne soit pas plus grand. Il y a quand même une option "réseau".



Dans les couloirs de la base, de redoutables titans d'acier, les Hercs, attendent sagement que leur heure soit venue.

REMARQUES

Le curseur de la souris clignote sans arrêt, de telle sorte qu'on a parfois du mal à le localiser. Ce bug est encore plus gênant sur une machine lente. Comme par hasard, Earthsiege2 souffrait déjà du même problème.



Le champ de bataille du futur. Un sacré bordel, oui !



Un de mes Hercs éclaireurs vient de repérer un gisement de minerai. Miam, miam !

TECHNIQUE 90

+
Réalisation
Bioderms
Interface
Réseau

–
Missions
Concept pas assez fouillé

SEUL 75
EN RESEAU 85 INTERNET

Qui a tué Pam Taylor ?

PC/MAC CD-ROM

Danger : le jogging tue !

INTERET 60%



Les photos des cadavres

Les acteurs ringards
La technique ultra-dépassée

TECHNIQUE 40%



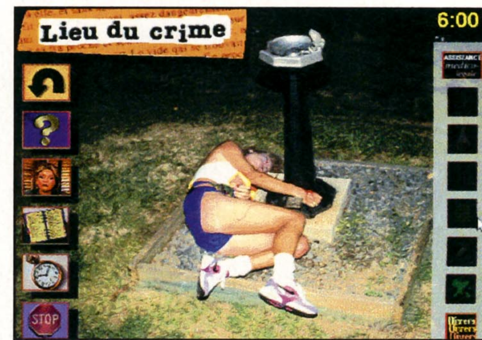
SEB

Tiens, c'est la mode en ce moment, les enquêtes policières envahissent les écrans de nos bécanes. Il faut croire que les acteurs et auteurs ringards abandonnés d'Hollywood, voient dans le multimédia des chances de jouer les phœnix : ils inondent les boîtes d'édition de jeux, de projets en tous genres. Et malheureusement certains voient parfois le jour.

"Qui a tué Pam Taylor" n'a rien de bien passionnant, et c'est un bel euphémisme. Trois enquêtes à résoudre dans ce jeu, sur le meurtre de Pam Taylor qui passe son temps à mourir en faisant son jogging, dans des conditions différentes à chaque fois. Vous baserez votre enquête sur les photos des médecins légistes et autres flics, ainsi que sur les interviews en fichiers Quicktime des témoins ou des suspects. Une mise en scène souvent catastrophique vous place devant ces derniers : madame Trucmuche répond à vos questions en touillant le fond d'une casserole, Bernadette la vieille secoue ses fleurs aussi tristes qu'elle, ou Joe joue les méchants d'opérette. Résultat, on a vite envie de quitter le costume de flic enquêteur pour enfiler celui de tueur psychopathe massacreur d'acteurs à la manque. Sheryl Lee (déja victime dans "Twin Peaks") fait d'ailleurs partie du casting et prouve, décidément, qu'elle est meilleure actrice quand elle est emballée dans un sac plastique.

DÉVELOPPEUR: Creative Multimédia • **EDITEUR:** Alsyd Multimédia

Les différents scénarios des trois meurtres auraient pu être intéressants s'ils avaient été servis par une technique plus élaborée et des acteurs plus crédibles.







OFFENSIVE

PC CD-ROM

Gentillet!

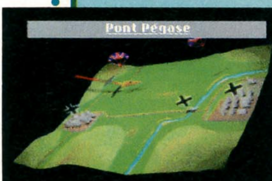
DÉBUTANT 70%
CONFIRMÉ 50%
INTERET



Jolis paysages
Possibilité de tuer des chevaux
Scénar. très rapides

J'ai pas été assez clair ?

pour les paysages et la vue isométrique 85% TECHNIQUE



BOB ARCTOR

Il n'est parfois pas très évident de travailler dans un magazine ayant pour leitmotiv "Les jeux vidéo, c'est notre passion". Dans cette devise, on trouve le mot "passion". Celui-ci, pris dans un contexte biblique, en présence du jeu Offensive, en y associant des noms de pré-chrétiens célèbres comme saint Mathieu ou saint Jean, prend enfin tout son sens : un lent martyre, une douleur dentaire tenace et une furieuse envie de tout plaquer et d'entrer chez les Raëliens parce qu'après tout, la vraie vie est ailleurs.

Offensive se présente comme un gentil wargame se situant pendant la Seconde Guerre mondiale, pour débutants et en vue isométrique. Il présente une multitude de petits scénarios retraçant l'épopée du Débarquement, avec la possibilité de jouer un camp ou l'autre mais tout seul.

Tout d'abord le terrain; là-dessus pas de gruge, il est très mignon ; surtout le bocage avec ses petites pentes, ses gros tas de graviers, ses fermes que l'on se fera un plaisir de détruire au mortier et ses animaux (lapins, ours, pintades, chevaux). Bref, autant de petits détails qui agrémenteront ce produit.

Le principe de jeu est loin d'être complexe : la tactique la plus commune consistera à sélectionner d'un seul geste martial et diagonal l'ensemble de ses unités, à les envoyer plus ou moins vers les ennemis et à attendre de gagner le scénario. L'orientation "wargame pour débutants" qui semblait avoir été mise en exergue ne saurait excuser en aucun cas un moteur d'un intérêt approximatif (pas plus beau que UFO et bien longtemps après), un jeu en temps réel sans possibilité de pauses alors que la seule option est d'attaquer l'ennemi (qui lui ne s'en privera pas), une sélection bien trop ardue des unités, et un nombre d'ordres (quatre en tout) frisant l'infiniment petit. Pourtant avec sa dimension tactique, son terrain et un peu de jugeote, il aurait pu ressembler à un Squad leader sur micro. Dommage.

DÉVELOPPEUR: Océan • **EDITEUR:** Océan



Albion

PC CD-ROM

On s'console comme on peut !

IANSOLO

Dans les scénarios de jeux de rôles, on avait pris l'habitude de se faire cuisiner à la sauce médiévale-fantastique. Avec des nains, des donjons et quelques trolls pour relever le goût. Albion nous propose une saveur différente. Ici l'aventure est parfumée aux extraits de science-fiction avec agents de conservation de série B. Le joueur commence la partie dans la peau de Tom Driscoll, membre d'une expédition de reconnaissance embarquée à bord d'un vaisseau spatial. Cette toile de fond S-F ouvre la porte à la découverte de nombreux mondes, un peu baroques mais très différents du point de vue graphique. Jeu de rôles oblige, on commencera avec un seul perso, mais l'équipe s'étoffera ensuite pour rassembler 6 joyeux participants.

Albion mélange vue de haut (à la Final Fantasy sur console) avec vues subjectives à la Ultima Underworld dans les donjons. Les écrans sont mignons tout plein avec de jolies couleurs pastels. Un style qui va ravir votre petite sœur ou votre copine. Albion possède son style à lui. Voilà. Côté interface, les habitués seront un peu énervés de ne pas pouvoir se déplacer au pavé numérique (notamment pour le strafe). La gestion de l'inventaire est aussi un brin lourdingue. Mais le reste de la réalisation est à la hauteur des précédentes productions de Blue Byte.

En fait, Albion se rattrape dans l'aventure. La part laissée aux dialogues (QCM en français, pas de voix digits) et à l'exploration de l'univers est plutôt belle. On prend plaisir à découvrir les subtilités des cultures locales et à entamer des négociations. C'est aussi ça, un jeu de rôle ! Rassurez-vous, pour gagner des points d'expérience et chouchouter vos persos, vous aurez accès à moult armes et à une bonne tripotée de sorts. Les combats ne sont pas gérés en temps réel. C'est un peu spécial, mais on s'y fait.

GENRE : Jeu de rôles • **EDITEUR** : Blue Byte • **DÉVELOPPEUR** : Blue Byte • **TEXTES EN** : français • **NOMBRE DE JOUEUR** : 1 • **CONFIGURATION RECOMMANDÉE** : 486/66, 8 Mo., Compatible Windows95.

INTERET 83%

\+ Un vrai jeu de rôles

\- Un peu "vieux"

TECHNIQUE 77%

Final Fantasy, euh pardon, Albion est un jeu de rôles correct, mais tout ce qu'il y a de plus classique. Il offrira une meilleure durée de vie et une plus grande profondeur de jeu que Death Keep testé dans ce numéro.

Fire Fight

PC CD-Rom

Coyote Fight

INTERET 70%



Beau réseau



Lent

TECHNIQUE 65%

C'est beau, pas très original; mais surtout, c'est trop lent.

IANSOLO

Pas moins de trois coyotes se sont associés pour nous pondre ce shoot-them-up : Electronic Arts, Epic Megagames et Chaos Works. Laissez-moi vous conter comment ça a dû se passer. Un coyote en costard s'adressant à d'autres coyotes en cravate

- Hé, les gars ! Je viens d'avoir une idée lumineuse. Si on développait un shoot-them-up exclusivement dédié à Windows95 ? Un truc pour délasser le coyote stressé en fin de journée. Bing ! Paf ! le truc efficace, quoi.

- Ah, ouais, ouais. Très bon le coup de Windows95, coco.

- Alors on lance un programme de partenariat avec Microsoft95, et pour faire bonne mesure on s'arrange pour que ça ne tourne que sur Pentium 120. Histoire de faire un partenariat avec Untel.

- Ah, ouais, ouais. Très drôle, le coup d'Untel, ah ah, coco.

- Mais attention. Léché le shoot ! Les décors très zolis, tout en images de synthèse. Plein de missions avec des objectifs variés. Une musique un peu pénible, des voix digitalisées sans grand intérêt. Et puis surtout, accès disques incessants. Du coup, paf ! on fait un partenariat avec un constructeur de cartes vidéo accélérées et on fait des bundles.

- Ah, ouais, ouais. Très fin, le coup du partenariat. O.K., coco, on te laisse carte blanche.

EDITEUR : Electronic Arts • DÉVELOPPEUR : Chaos Works, Epic Megagames • TEXTES ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION MINI. : Pentium 90,8 Mo, window 95









Witchaven II

PC CD-Rom

Un bon vieux jeu qui nous revient à peine lifté. Plaira aux fans pas trop regardants qui ont épuisé tous les autres titres du registre.

Avec le temps...

INTERET 80%



S-VGA



Dépassé
Nécessite un pentium

TECHNIQUE 75%



MONSIEUR POMME DE TERRE

Va... tout s'en va. Witchaven était un bon jeu il y a six mois ; aujourd'hui, qu'est-ce que c'est dépassé, hou la la ! Pire que la coiffure en banane. Witchhaven2 ne propose pas grand-chose d'innovant : un nouveau scénario, un éditeur de niveau. C'est tout ? Ben oui ! C'est presque un scenari disk. Le moteur est identique à celui du premier volet, et même si c'est l'ancêtre de celui de Duke Nukem, ben c'est un ancêtre quand même. Y a quelques nouveaux monstres aussi. Pas beaucoup. Le jeu, pour ceux qui ne connaissent pas, est une sorte de Heretic. Les combats se déroulent quasiment tous au corps à corps, et ça passe en S-VGA à une vitesse très correcte à condition de disposer d'un Pentium.

EDITEUR : Us Gold • DÉVELOPPEUR : Capstone • TEXTES ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION MINI. : Pentium

VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.
45, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX
Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :
3615 ALLGAMES*WIAL 2,23 FF mn

HORAIRES D'OUVERTURE
Lundi au Vendredi : 10 heures à 19 heures
Samedi : 10 heures à 15 heures

Wial

IBM PC & COMPATIBLES

ALADDIN 3,5	MF 219
AL-QADIM 3,5	VF 199
ARCHON ULTRA 3,5	209
BATTLE BUGS 3,5	**119**
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 299
BRIDGE CHALLENGER	MF 209
CARLOS 3,5	MF 89
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE- 3,5	**VF 139**
CIVILISATION 3,5	VF 169
COFFRET DONJONS - SSI - 3,5	VF 299
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 99
CYCLONES 3,5	MF 69
DAWN PATROL 3,5	VF 299
DESCENT 3,5	MF 275
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 125
EVASIVE ACTION 3,5	MF 239
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	**219**
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3,5	**299**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
GREAT NAVAL BATTLES + DATA 3,5	169
HARPOON 1.21 3,5	MF 99
HARPOON 5,25	MF 49
HEXEN (HERETIC 2) 3,5	MF 289
HIRED GUNS 3,5	MF 89
INCA II -WIRACOCHA- 3,5	VF 129
INDIANA JONES 3 + EXPLORA 3 3,5	**VF 159**
INHERIT THE EARTH 3,5	129
IRON CROSS 3,5	129
LASER SQUAD 5,25	MF 99
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
LEGIONS 3,5	**MF 259**
MAGIC CARPET 3,5	**VF 299**
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 159
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 129
NICKY BOOM 3,5	**MF 99**
PATRICIANS 3,5	VF 149
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 49
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5	VF 279
POLICE QUEST II 3,5	**MF 129**
PRIVATEER + DATA RIGHTEOUS FIRE 3,5	**MF 199**
QUARANTINE 3,5	VF 275
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 159
RETURN TO ZORK 3,5	MF 75
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
ROI LION 3,5	MF 219
RYDER CUP 3,5	MF 99
SHADOWCASTER 3,5	MF 89
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	**99**
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 59
SIM CITY 2000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
SIM TOWER -WIN- 3,5	VF 299
SPACE QUEST IV 5,25	VF 79
STREET FIGHTER II 3,5	**MF 159**
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 199
SUBWAR 2050 3,5	MF 169
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SYSTEM SHOCK 3,5	MF 169
TERMINATOR II - ARCADE GAME- 3,5	**MF 199**
TERRACE 3,5	VF 99
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
VISTAPRO 3.0 3,5	VF 349
VOYAGEUR DU TEMPS 3,5	**VF 179**
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WOLF 3,5	89
WORMS 3,5	VF 229
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295
ZOOL II 3,5	**MF 99**

CD ROM PC

3-D ULTRA PINBALL	MF 325
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ABSOLUTE ZERO	VF 299
ABUSE	TEL
ACTION SOCCER + JOYPAD	**VF 269**
ACTUA SOCCER	VF 299
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	VF 399
AFTER LIFE	TEL
AH-64D LOGBOW	**VF 369**
AIR POWER	VF 349
AIR POWER + TAPIS SOURIS	119
ALBION*	**VF 349**
ALIEN ODYSSEY	VF 285
ALIEN TRILOGIE*	MF 329
ALIEN VIRUS	TEL
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 79
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 319
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289

CD ROM PC

ANGEL DEVOID*	VF 349
ANVIL OF DAWN	MF 309
APACHE LONGBOW	VF 289
ARCADE AMERICA	MF 209
ARENA -THE ELDER SCROLLS-	**MF 129**
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	MF 369
ARENA 2 -DAGGERFALL-	TEL
ARMORED FIST	MF 119
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	MF 299
ATTACK STACK (9 CD)	269
AZRAEL'S TEAR	**TEL**
BAD MOJO	VF 329
BATTLE CRUISER 3000 AD	TEL
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	**VF 359**
BATTLEGROUND : GETTYSBOURG*	**MF 349**
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BENEATH A STEEL SKY	VF 119
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 299
BERMUDA SYNDROME	**VF 349**
BIG RED RACING	VF 299
BLAM MACHINEHEAD	**TEL**
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 279
BRAIN DEAD 13	VF 299
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BRIDGE MASTERCLASS OMAR SHARIF	MF 379
BUREAU 13	199
BURIED IN TIME	VF 299
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	VF 319
CANNON FODDER II	VF 129
CAPITALISM	TEL
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	**VF 135**
CASINO DE LUXE	MF 289
CHAOS CONTROL	VF 289
CHAOS ENGINE	MF 195
CHAOS OVERLORD	**MF 289**
CHESS SYSTEM TAL	TEL
CHRONICLES OF THE SWORD	TEL
CHRONOMASTER	MF 289
CIVILIZATION II	**VF 359**
CIVNET	VF 289
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE	VF 119
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	VF 149
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 199
CONGO	MF 349
COMPLETE TENNIS	**TEL**
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CONQUEST OF THE NEW WORLD	**VF 389**
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	129
CRUSADE	VF 349
CRUSADER : NO REMORSE	299
CYBERIA	269
CYBERIA II	**VF 359**
CYBER SPEED	VF 349
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	VF 99
CYCLONES -SSI-	MF 99
D	VF 339
DARK CRUSADERS	**TEL**
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 119
DAWN OF DARKNESS	**TEL**
DAWN PATROL	MF 129
DELTA V	MF 119
DESCENT	MF 279
DESCENT II	MF 399
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS	**VF 299**
DIABLO*	**VF 359**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	99
DOMINION	**TEL**
DOOM II	VF 359
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 139
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 119
DUKE NUKEM 3D	**VF 289**
DUNE	VF 129
DUNE II	**VF 139**
DUNGEON KEEPER *	VF 419
DUNGEON MASTER II	**VF 239**
DUST -WIN-	TEL
EARTHSIEGE II -WIN 95-	MF 319
EARTH WORM JIM 1+2	**VF 299**
EARTH WORM JIM -WIN 95-	**MF 129**
ECCO LE DAUPHIN	MF 259
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EURO SOCCER 96	**VF 329**
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	129

CD ROM PC

EXTREME PINBALL	VF 285
F1 GRAND PRIX II	**VF 359**
FADE TO BLACK	VF 259
FANTASY GENERAL*	**VF 349**
FAST ATTACK -SIERRA-	VF 289
FATAL RACING	MF 289
FIFA INTERNAT. SOCCER	VF 119
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 349
FIGHTER WING	MF 319
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FLIGHTSHOP	MF 349
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	119
FLIGHT UNLIMITED	VF 299
FOOTBALL LTD.	VF 279
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	VF 269
FRANKENSTEIN	VF 399
FRONTIER COMPILATION	MF 299
FULL THROTTLE	VF 379
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II	VF 399
GEARHEADS	**TEL**
GENDER WARS	TEL
GENESIA	VF 139
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS 3	VF 129
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 169
GRAND PRIX MANAGER	VF 345
GREAT NAVAL BATTLES II	169
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARD LINE	**TEL**
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	VF 359
HEIMDALL II	VF 129
HELL	VF 379
HELLFIRE ZONE	MF 199
HERETIC -SHADOW OF THE SERPENT RIDER-	MF 299
HEROES OF MIGHT & MAGIC	VF 349
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299
HEXEN DEATH DATA	**MF 169**
HI-OCTANE	VF 189
HIND	TEL
HOMICIDE	**TEL**
INDIANA JONES IV	VF 119
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	119
JUDGE DREDD	MF 329
JUMP RAVEN	MF 259
JUNGLE STRIKE	MF 149
KARMA*	**VF 289**
KICK OFF 96	**VF 289**
KINGDOM O'MAGIC	TEL
KING'S QUEST VI	MF 129
KING'S QUEST VII	VF 249
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR	VF 319
L'AFFAIRE MORLOV	VF 279
LABYRINTH OF TIME	MF 119
LANDS OF LORE	MF 129
LANDS OF LORE II	**TEL**
LEMMINGS 3D	MF 329
LES GUIGNOLS DE L'INFO	VF 365
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 119
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOCUS	MF 309
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 299
LOST EDEN	VF 249
LOST IN TIME 1 + 2	VF 129
L-ZONE -WINDOWS-	279
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 175
MADDEN NFL 96	TEL
MAGIC CARPET 2	VF 289
MAGIC CARPET PLUS	VF 199
MANIC KARTS	VF 179
MANTIS	MF 299
MARCO POLO	VF 289
MASTER OF MAGIC	VF 169
MASTER OF ORION II	TEL
MAXIMUM ROAD RACE	**MF 209**
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MEGAPAK 3 (12 CD)	239
MEGA RACE	MF 129
MEGARACE II*	**VF 339**
METAL CENTURY	**TEL**

CD ROM PC

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 99
MINDWARP	**TEL**
MIRAGE -WIN-	259
MONKEY ISLAND 2	VF 119
MONOPOLY	VF 289
MORTAL COIL	MF 249
MORTAL KOMBAT 3	MF 299
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES	VF 249
NASCAR RACING	**VF 119**
NAVY STRIKE	MF 269
NBA JAM	MF 339
NBA LIVE 96	VF 355
NEED FOR SPEED	MF 349
NHL HOCKEY	MF 99
NHL HOCKEY 96	VF 359
NHL HOCKEY 95	MF 119
NHL POWERPLAY 96	TEL
NOCTROPOLIS	VF 129
NORMALITY INC.	**VF 329**
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	199
OFFENSIVE	**VF 289**
OLYMPIC GAMES	**TEL**
ONSIDE	**TEL**
PACIFIC ISLAND	MF 129
PERFECT PINBALL	MF 179
PHANTASMAGORIA	VF 399
PINBALL 3D VCR	MF 219
PINBALL DREAMS DELUXE	**MF 279**
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PIRATES	**MF 99**
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST 4	VF 119
POLICE QUEST SWAT	VF 379
POOL CHAMPION	319
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	VF 299
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	MF 159
PRISONER OF ICE	VF 229
PRIVATEER	MF 119
PROJECT NOMAD	MF 199
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	MF 369
PSYCHOTRON	MF 299
PSYCHO PINBALL	VF 299
QUAKE	TEL
QUARANTINE	MF 129
QUEST & FUN	MF 169
RAVEN PROJECT	MF 279
RAYMAN	VF 289
REBEL ASSAULT	149
REBEL ASSAULT 2	**VF 359**
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST	VF 319
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 99
RETURN FIRE	TEL
RIDDLE OF MASTER LU	VF 329
RIPPER	**VF 319**
RISE 2	MF 339
ROBOCOP 3	MF 139
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M*	VF 349
SAIL SIMULATOR 2.1	MF 339
SAM & MAX	VF 159
SAMPRAS EXTREME TENNIS	TEL
SANDWARRIORS	**TEL**
SCREAMER	MF 249
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET MISSIONS	VF 269
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 119
SENSIBLE GOLF	MF 259
SENSIBLE W.O. SOCCER EUROPEAN CHAMPS. EDT.	VF 219
SETTLERS II	**VF 359**
SHANGAI -GRANDS MOMENTS-	VF 359
SHANNARA	MF 329
SHELLSHOCK	**VF 279**
SHIVERS	VF 329
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 269
SILENT HUNTER	**VF 349**
SILENT STEEL	VF 319
SILENT THUNDER -WIN 95-	**MF 329**
SILMARILS HISTORY (10 JEUX)	**VF 219**
SIM CITY 2000 -COLLECTION- WIN	**VF 359**
SIM CITY ENHANCED	VF 99
SIM CLASSIC II	VF 319
SIM ISLE*	VF 335
SIMON THE SORCEROR II	VF 299
SIM TOWER	VF 329
SLIPSTREAM 5000	**VF 199**
SPACE BUCKS -WIN-	VF 289
SPACE HULK	MF 109
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	**MF 299**

CD ROM PC

SPACESHIP WARLOCK	MF 269
SPEED HASTE	TEL
SPUD	**TEL**
SPYCRAFT	**TEL**
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STARDUST SUPER EDITION	MF 99
STARS DU FOOT 96 COMPIL. (8 JEUX)	**MF 279**
STAR TREK : DEEP SPACE 9	TEL
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK : JUDGEMENT RITES	VF 119
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STEEL PANTHERS	VF 329
STING : ALL THIS TIME	MF 279
STONEKEEP	VF 355
STREET FIGHTER II	**MF 99**
STREET RACER DELUXE	**TEL**
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 239
SUKHOI SU-27 FLANKER*	**MF 289**
SUPER KARTS	VF 149
SUPERSKI PRO	MF 129
SUPER STARDUST	**MF 149**
SUPER STREET FIGHTER II	**TEL**
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYNDICATE WARS	**TEL**
TERMINAL VELOCITY	229
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-	MF 329
TERRA NOVA	MF 319
TEKWAR	MF 299
TFX	MF 139
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 299
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DARK EYE	VF 349
THE DIG	VF 375
THE HIVE -WIN 95-	MF 299
THEME HOSPITAL	**TEL**
THEME PARK	VF 119
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	119
THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	TEL
THIS MEANS WAR	VF 349
THORIN'S PASSAGE	VF 359
TIE FIGHTER COLLECTION	MF 349
TIME COMMANDO	TEL
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 239
TILT	MF 259
TOP GUN -MICROPROSE-	MF 349
TOTAL MANIA	**TEL**
TRACK ATTACK	VF 299
TRANSPORT TYCOON	VF 129
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
TWISTED METAL	TEL
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95-96	VF 289
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
UNDER A KILLING MOON	VF 119
UNIVERSE	MF 119
URBAN RUNNER -LOST IN TOWN-	**VF 399**
VIRTUAL CHESS PLATINUM	VF 339
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 269
VIRTUAL POOL	MF 349
VIRTUAL SNOOKER	MF 389
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	MF 249
WARCRAFT II	VF 359
WARCRAFT II DATA	**VF* ou MF 169**
WARHAMMER -WIN 95-	VF 349
WARHAMMER DARK CRUSADERS	TEL
WARRIORS	VF 279
WAYNE GRETZKY & THE NHLPA ALL STARS	TEL
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	VF 349
WETLANDS	MF 259
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4	VF 419
WIPE OUT	MF 239
WITCHAVEN	MF 299
WITCHAVEN II	**MF 229**
WHITE LINE COMP.	**VF 269**
WOLFPACK	VF 119
WORLD RALLY FEVER	**vf 219**
WORMS	VF 279
WORMS REINFORCEMENT DATA	VF 129
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
XENOPHAGE	**TEL**
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	VF 299
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZIDANE FOOTBALL*	**VF 319**
ZONE RAIDERS	VF 289
ZOOP	MF 239
ZORK NEMESIS	**TEL**
ZORRO	MF 199

AMIGA

ALADDIN A1200	VF 129
ALIEN BREED 3D A1200	MF 249
HIRED GUNS	MF 59
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
LE ROI LION A1200	VF 135
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96	239
SPERIS LEGACY A1200	MF 239
SUPERSKIDMARKS	129
VIROCOP	MF 169
WAXWORKS	VF 89

DEMANDEZ LA LISTE DES DERNIERS JEUX AMIGA !!!

PC CD ROM CHARME

Réservé aux Adultes

ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT *PC-MAC*	**VF 229**
ANAL ASIAN 2 *PC-MAC*	**MF 199**
BABES ILLUSTRATED *PC-MAC* (CDI A. MPEG)	**MF 199**
BAD GIRLS *PC-CD*	**169**
BETTY PAGE *PC-MAC*	**VF 269**
BIKES & BABES *PC-MAC*	**MF 239**
CYBER XPERIENCE *PC-CD MAC*	**MF 339**
CYBERIX PC-CD MAC	**VF 329**
DANGEROUS CURVES *PC-MAC*	**MF 239**
DAYDREAMS *PC-MAC*	**MF 199**
DEBORAH MANGA *PC-MAC*	**MF 309**
DIRTY DEBUTANTES	**TEL**
DIVA X ARIANA	**MF 299**
DRAGHIXA INTERACTIVE	**329**
EROTIKA MANGA *PC-CD*	**MF 339**
GIRLS ON GIRLS *PC-CD*	**169**
GIRLS WILL BE GIRLS *PC-MAC*	**159**
HARD SHOW GIRLS	**VF 219**
INTERVIEW DE PAULINE	**VF 299**
LATEX : THE GAME *PC-CD MAC*	**MF 339**
LA VILLA *PC-MAC*	**VF 299**
LES FILLES DE MIKE ANCHER *PC-MAC*	**MF 199**
LES FILLES DE ALDO BERGMAN *PC-MAC*	**MF 199**
MAD PARADOX	**MF 199**
MANGA TITS *PC-WIN- MAC*	**249**
MARBLE ANGELS *PC-WIN-*	**179**
NIPPON OBSESSIONS 2 *PC-MAC*	**MF 239**
OBSESSIONS CACHEES VIDEO	**MF 219**
ORIENTAL STARS	**TEL**
PARIS NU 1900 B.E. *PC-MAC*	**MF 339**
PARIS X 1900 B.E. *PC-MAC*	**MF 339**
PASSEPORT X ... BUDAPEST	**VF 249**
PET SHOP *PC-WIN-*	**249**
QUASIMODO	**MF 269**
SCANDAL *PC-WIN-*	**249**
SEYMORE'S 6 PACK	**TEL**
STRIP POKER PRO	**VF 259**
TABATHA INTERACTIVE *PC-MAC*	**299**
TABOO 12 *PC-MAC*	**MF 199**
VIRTUAL SEX SHOOT	**MF 279**
VIRTUAL VALERIE 2	**MF 289**
VIRTUALLY YOURS 2	**MF 249**
WET DREAMS	**MF 159**
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE *PC-MAC*	**399**
ZARA WHITE -TEMPLE DE L'AMOUR-	**TEL**

EDUCATIFS ET CULTURELS

ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CEZANNE CD PC MAC	129
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
FRANCOIS MITTERAND 1916-96 CD PC	239
FOU DE FOOT CD PC	259
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 1	299
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	299
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
PARIS CD PC	299
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	149

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	439
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	569
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT DIGITAL & ANALOGUE PC*	699
VOLANT FORMULA T2 -THRUSTMASTER-	1149
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	899
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	239

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT | **France : 31 F → Livraison 24/48 h**

DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom...

Adresse...

....Tél :.................

Code postal........................Ville ....

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire.............................

SOLUCE



Gabriel Knight 2 -

Chapitre 1 : Gabriel

FERME : Ouvrez le sac de sport, prenez son contenu, regardez l'inventaire, lisez les lettres, écrivez une lettre à Grace, lisez le journal, lisez le mémo, prenez les clefs, sortez. Allez à droite, près de la grosse souche. Regardez l'empreinte par terre, allez faire du ciment dans la buanderie, puis utilisez le seau de ciment sur l'empreinte pour faire un moule. Prenez le moule de la patte du loup, allez à l'entrée de la forêt, regardez par terre et prenez la touffe de poils. Utilisez les clefs sur l'auto.
ZOO : Regardez l'enclos des loups, les panneaux, parlez à Thomas le gardien. Allez à gauche pour parler au docteur Klingmann.
MARIENPLATZ : Tout à droite, allez poster la lettre pour Grace (utilisez la lettre sur la porte de la poste).
POLICE STATION : : Parlez au garde de service.
MARIENPLATZ : Tout à gauche, entrez dans le bâtiment et parlez à Ubergrau.
UNIVERSITÉ : Donnez la touffe de poils et le moule au scientifique.
FERME : Chargez la cassette Klingmann en A, et une vide en B. Cliquez sur splice, puis sélectionnez les mots suivants dans les phrases du dialogue : "Thomas ? Herr doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr Knight". Copiez la phrase pour terminer le montage audio.
ZOO : Allez dans le bureau de Klingmann et fouillez l'imper : prenez la lettre et lisez-la. Utilisez le montage audio sur le talkie-walkie. Sortez puis parlez à Thomas... Touchez le loup sur le museau (poils).
FERME : Utilisez la lettre sur le miroir.
MARIENPLATZ : Allez tout à droite puis dans le fond de la rue. Entrez dans le building n° 54 : parlez à Xavier. Parlez à Ubergrau puis retournez voir Xavier. Retournez voir Ubergrau puis partez.
UNIVERSITÉ : Donnez les poils au scientifique. Il vous donne un rapport.
MARIENPLATZ : Ubergrau vous remet la preuve demandée par Xavier. Allez montrer le dossier à Xavier.

Chapitre 2 : Grace

CHATEAU : Regardez l'inventaire, lisez les lettres. Retournez-vous, essayez d'ouvrir la porte. Sortez par l'autre porte. Parlez à Gerde. Sortez.
VILLAGE : Allez à gauche, entrez dans l'église, allez dans le fond, examinez les tombes des scattenjagers. Sortez de l'église, allez à droite. Frappez à la porte bleue : parlez au maire. Allez au café "Goldener Lowe". Parlez à Hubert. Sortez. Allez parler au maire, retournez au château.
CHATEAU : Allez dans la chambre, regardez la caisse à outils près de la cheminée, prenez le tournevis et utilisez-le sur le trou plus haut. Ouvrez l'armoire, empruntez le passage secret. Allez à droite, regardez la commode et la photo, ouvrez l'armoire, prenez la clef, retournez dans le passage secret, descendez et regardez le château. Retournez dans votre chambre et ouvrez la porte verrouillée avec la clef. Regardez les livres, lisez le bouquin sur les loups-garous, regardez le bureau : regardez les papiers à gauche, lisez la lettre de Ludwig II trouvée dans le bouquin, sortez.
VILLAGE : Parlez à Hubert de Ludwig II.
CHATEAU : Regardez les trois rayons de livres : lisez le bouquin sur Victor Ritter et le bouquin de Christian Ritter. Lisez votre carnet de notes, sortez.
VILLAGE : Parlez au maire du loup-garou...
DONJON : Regardez par la fenêtre, regardez le lit.
VILLAGE : Allez parler au maire, demandez-lui la dernière confession du loup-garou. Allez à l'église et donnez le mot au prêtre. Apportez le dossier au maire pour la traduction.
CHATEAU : Utilisez la carte de visite sur le téléphone. Utilisez la machine à écrire pour taper une lettre à Gabriel. Descendez. Utilisez le paquet sur Gerde.
VILLAGE : Allez à la poste, sonnez à la porte, donnez le paquet et payez la postière avec le porte-monnaie.

Chapitre 3 : Gabriel

FERME : Lisez le journal, prenez la voiture...
MARIENPLATZ : Entrez dans l'horlogerie, regardez l'horloge à gauche sur le comptoir, payez l'homme avec le portefeuille. Allez rue DinerStrasse : allez sur le lieu du crime. Appelez le commissaire Leber, partez. Allez au club. Allez à gauche, traversez le salon, allez à la porte de droite. Essayez les deux portes. Allez parler à Xavier. Allez voir ubergrau qui vous remet le paquet de Grace. Regardez le paquet, ouvrez-le. Lisez la lettre. Parlez à Ubergrau. Sortez.
FERME : Écrivez une lettre à Grace. Allez la poster à Marienplatz. Lisez le livre sur les loups-garous. Lisez la carte du Baron Von Glower. Prenez la voiture.
PERLACH : Regardez le masque indien en haut à droite. Parlez à Von Glower.
MARIENPLATZ : Utilisez le rapport du scientifique sur le cameraman pour attirer son attention...
POLICE STATION : Regardez la carte de localisation des meurtres, regardez le signet sur la dernière victime, utilisez le carnet de notes sur ce signet pour recopier le numéro de téléphone de la victime. Parlez au commissaire Leber. Partez.
MARIENPLATZ : Allez au club, utilisez l'horloge sur la plante dans le couloir du fond, allez voir Xavier et attendez... Regardez l'horloge. Refaites le coup de l'horloge, remettez les clefs en place. Allez ouvrir la porte de gauche. Examinez le meuble, lisez le livre, regardez le mur de droite : regardez les photos... Parlez à Von Zell. Parlez des trophées en dernier lieu, car cela le fera partir. Sortez. Allez parler à Ubergrau des personnes disparues.
PERLACH : Allez voir le baron et parlez-lui de votre découverte au club. Partez.
FERME : Utilisez le numéro de téléphone sur le téléphone (à gauche du divan).
MARIENPLATZ : Allez au club, allez dans le salon, parlez à Herr Priess... Parlez à Herr Von Aigner et à Herr Hennemann. Parlez à Klingmann et à Von Zell, demandez-leur un magazine. Mettez le magnétophone dans le magazine et remettez-le à sa place...

Chapitre 4 : Grace

CHATEAU : Regardez le premier rayon du livre : prendez le livre de Ludwig II et lisez-le.
VILLAGE : Parlez à Hubert. Parlez aux Smith. Allez sonner à la porte de la poste, lisez la lettre de Gabriel. Allez à l'église dans le fond, regardez Gerde.
CHATEAU : Allez dans le passage secret et descendez cueillir des roses pour Gerde.
VILLAGE : Allez les donner à Gerde qui vous remet les clefs de la voiture de Gabriel.
CHATEAU : Utilisez les clefs sur la voiture...
NEUSCHWANTEIN : Écoutez la K7 audio dans toutes les pièces, regardez TOUT ce que vous pouvez. Le château ne clignote plus sur la carte, quand vous avez tout vu et entendu.
HERRENCHIEMSEE : Parlez à la femme, achetez un ticket, regardez TOUT ce que vous pouvez. Parlez à la femme avant de partir.
MUSEE WAGNER : Regardez TOUT ce que vous pouvez, parlez à Georg.
CHATEAU : Parlez à Gerde. Utilisez la carte de visite sur le téléphone. Utilisez le numéro de téléphone de Dallmier sur le téléphone.
VILLAGE : Parlez à Hubert puis aux Smith.
STARNBERGER SEE : Regardez la chapelle, allez jusqu'à la barrière, parlez à Dallmeir, regardez la croix dans l'eau.
CHATEAU : Parlez à Gerde, tapez une lettre pour Gabriel et allez la poster au village (cf. chapitre 2), allez au château, utilisez le livre sur Ludwig II sur le téléphone pour appeler l'auteur. Utilisez le numéro de

téléphone de Chaphill sur le téléphone.
VILLAGE : Regardez les fleurs à côté de l'église qui ont enfin fleuri ! Le prêtre vous en donne une.
STARNBERGER SEE : Allez à la barrière, regardez le bord de l'eau, utilisez la fleur sur l'eau...
CHATEAU: Gerde vous informe que la poste a sonné.
VILLAGE : Allez chercher le fax à la poste. Lisez-le.
MUSEE WAGNER : Montrez le fax à Georg...

Chapitre 5 : Gabriel

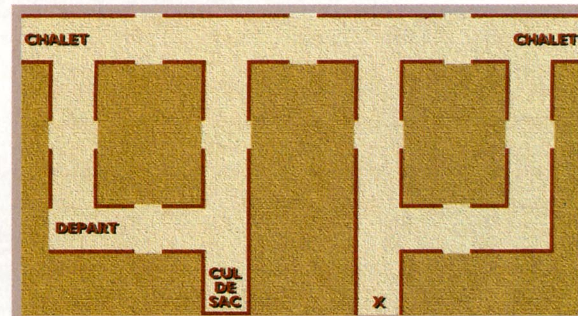
MARIENPLATZ : Allez voir Ubergrau, lisez la lettre de Grace, allez au club, reprenez le magnétophone dans le magazine, utilisez la K7 sur le magnétophone : il faut un traducteur ! Allez parler à Ubergrau, puis montrez-lui la K7 pour qu'il la traduise.
POLICE STATION : Parlez au commissaire Leber, montrez-lui la K7... Regardez la pile de papiers, arrachez la page. La K7 que vous remettez à Leber est vide !
BUCHENAU : Frappez à la porte, recommencez, il veut de l'argent ! Mais vous n'avez pas une telle somme.
MARIENPLATZ : Parlez à Ubergrau : somme de 14 000 DM.

"X" sur le plan n°1 (les coupures marquent le changement d'écran). De cette façon, vous retrouverez Von Glower qui vous lancera le fusil. Utilisez le fusil sur le loup pour le tuer...

Chapitre 6/1 : Grace

DONJON : Parlez à Gabriel, sortez, allez parler à Mme Smith à la taverne. Prenez un petit pain dans le panier sur la table.
CHATEAU : Parlez à Gerde, montez, regardez les draps : mouchoir.
NEUSCHWANTEIN : Prenez le second parchemin dans le passage secret (caverne) que l'on peut voir durant l'animation d'ouverture.
ALTOTTING : Regardez panneaux, croix, entrez. Regardez les fioles d'eau bénite. Utilisez le porte-monnaie sur les fioles pour en acheter une. Parlez au moine, il donne une carte de dons. Rendez-la au moine.
VILLAGE : Allez à l'église, regardez le cœur d'argent dans le fond, sur la tombe de Wolfgang Ritter.
CHATEAU : Parlez à Gerde du cœur.
VILLAGE : Prenez le cœur dans l'église, allez voir

Plan n°1



lier. Ouvrez la double porte, puis regardez les sièges. Sortez et allez à droite, puis dans le fond. Dans la salle des projecteurs, regardez le projecteur, puis la lucarne. Regardez le balcon central, lisez les deux plans (cliquez sur le balcon central plusieurs fois). Retournez dans le balcon central ; une fois que le plan est marqué des places, allez à la salle des spots, allumez-le et dirigez-le avec la barre. Placez le rond de lumière sur le balcon central. Sortez et donnez le plan marqué des places à l'ouvreur en bas. Allez voir Gabriel... Allez mettre la robe dans la loge. Montez. Dans la salle des projecteurs, regardez par la lucarne, puis utilisez les jumelles sur le balcon central pour voir Von Glower. Allez à la double porte et regardez-la : utilisez la corde puis la pancarte sur les poignées...

Chapitre 6/2 : Gabriel

OPERA : Allez à gauche, regardez la malle, utilisez la dague sur la grille d'aération... Regardez une des portes en passant, prenez l'escalier de gauche. Regardez les cordes à gauche, prenez le rouleau de papier collant sur la droite, allez dans la loge à droite. Prenez un costume, mettez-le. Regardez la table de maquillage, prenez la poudre. Utilisez-la sur le miroir, allez vous cacher derrière le paravent... Utilisez le papier collant sur l'acteur...
LOUP-GAROU : Le but est ici de fermer les portes dans l'ordre exact (voir plan n° 2). Arrivé dans l'avant-dernière salle, vous pourrez ainsi vous retrouver dans la même salle que Von Glower, Leber et Grace. Maintenant, c'est une question de timing : cliquez sur Grace, puis sur Gabriel, puis sur Grace, puis sur la porte de la chaudière, puis sur Gabriel, puis sur Von Glower quand il saute devant le feu... Voilà ! Gabriel est sauvé de la malédiction... Jusqu'à sa prochaine aventure peut-être ? Score : 676/679.
Didier Husson

The Beast Within

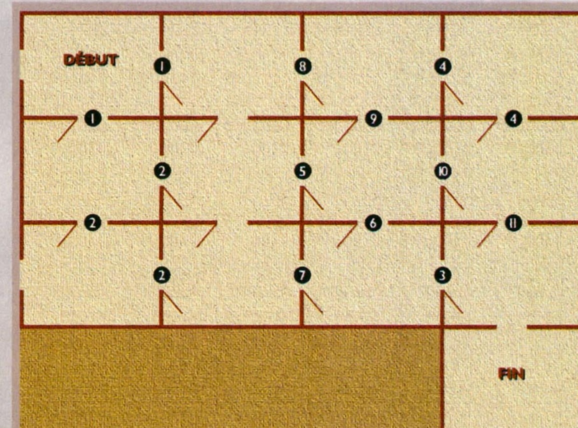
BUCHENAU : Frappez à la porte, donnez l'argent à Dorn, parlez-lui, regardez la cage dans le fond à droite, prenez de la paille en bas à droite.
MARIENPLATZ : Achetez une saucisse chez la bouchère avec votre portefeuille.
BUCHENAU : Regardez la même cage, utilisez la saucisse sur le tigre, prenez les plaques des loups du zoo. Regardez les plaques.
MARIENPLATZ : Allez au club...
CHALET EN FORET : Ouvrez l'armoire, puis la fenêtre : regardez l'appentis en bas. Sortez et allez dans la chambre en face : c'est la chambre de Priess. Ouvrez l'armoire, fouillez et prenez la corde. Sortez, visitez les autres chambres et parlez à Von Aigner. Descendez, parlez à Hennemann, ouvrez l'armoire, prenez la lampe. Regardez la cheminée. Sortez et allez dans l'écurie. Prenez les cisailles. Allez à l'entrée du bois à droite, regardez l'empreinte et le buisson de ronces. Utilisez les cisailles sur les ronces, entrez dans la grotte, empruntez le petit passage, regardez au sol, sortez et rentrez au chalet.

Allez dans la chambre de Priess, ouvrez la fenêtre, utilisez la corde sur l'appentis, allez à la fenêtre de gauche, ouvrez la fenêtre. Fouillez partout, soulevez la carpette dans la salle de bains, regardez l'empreinte de pied, regardez le carnet sur la table de nuit, lisez les notes et prenez la lettre en fin de carnet. Sortez par la fenêtre et rebroussez chemin. Allez dans la chambre de Klingmann, montrez-lui les plaques des loups... Descendez, prenez les allumettes sur la cheminée et retournez à la grotte. Utilisez les allumettes avec la lampe pour voir dans le trou... Courez jusqu'au chalet et allez voir Von Glower dans sa chambre...

LA CHASSE AU LOUP-GAROU :
Courez, lorsque vous vous retrouvez face au loup, utilisez le talisman sur lui pour le faire reculer. Surtout, évitez le cul-de-sac ou vous vous ferez dévorer !!! Le but est de l'amener à l'endroit marqué d'un

Gabriel. Allez à la poste, sonnez à la porte : lettre de Von Glower. Lisez la lettre : talisman de Gabriel.
NEUSCHWANTEIN : Utilisez l'eau bénite sur la chaise (pièce où il y a le cygne). Allez dans la pièce précédente, prenez le parchemin dans le passage secret tant que le garde n'est pas là.
VILLAGE : Parlez avec Mme Smith.
DONJON : Donnez le pain au pigeon sur la fenêtre, utilisez le mouchoir sur le pigeon pour l'attraper.
NEUSCHWANTEIN : Allez à la dernière salle, allez vers la fenêtre, lâchez le pigeon sur la porte... Prenez le parchemin dans la cachette au pied du tableau (où se trouvait le garde).
ALTOTTING : Entrez, donnez le cœur au moine, priez dans le coin droit... Mettez le cœur dans la boîte aux offrandes à droite... Ouvrez la porte à droite... Poussez la chaise, grimpez dessus et prenez l'urne de gauche : plan du théâtre...
OPERA : Dans le hall, regardez le diagramme de Wagner dans l'inventaire. Prenez le programme sur la table, lisez-le. Allez à droite, descendez au sous-sol par la porte de gauche. Allez tout à gauche et cherchez une porte close, ouvrez-la, prenez la plaque "private" à gauche. Sortez et allez vers la droite : cherchez le coffret métallique. Ouvrez-le et prenez la clef. Allez essayer la clef sur la porte. Allez tout à droite, en bas.

Ouvrez la porte de la chaudière, utilisez le charbon, regardez le levier sur le bas, mettez la manette à fond. Prenez l'escalier en haut à gauche (en chemin, regardez une des portes). Prenez la corde à gauche. Allez à gauche, retournez dans le hall principal. Allez à droite, puis encore à droite. Dans la loge, parlez à Gabriel, regardez la table : prenez la feuille et les jumelles. Regardez le panneau sur le mur, prenez le plan. Lisez la liste des choses à faire. Sortez. Dans le hall, prenez l'allée centrale. Allez parler à Georg, puis aux ouvriers en hauteur. Sortez et montez l'esca-



Plan n°2

GUIDE

JEUX...

TOUTE PUBLICATION EST RÉMUNÉRÉE. UN "CRACK" VOUS RAPPORTERA 50 F ET UNE "SOLUCE" COMPLÈTE 300 F. PROFITONS-EN POUR RAPPELER QUELQUES DÉTAILS : NOUS NE RÉPONDONS PAS AUX QUESTIONS JEUX PAR COURRIER (NOUS N'AVONS PAS L'ESCOUADE DE SECRÉTAIRES NÉCESSAIRE !), IDEM POUR PRÉVENIR SI UNE ASTUCE EST PARUE OU NON (VOUS N'AVEZ QU'À LIRE LA RUBRIQUE RÉGULIÈREMENT, NA !). EN REVANCHE, NOUS ENVOYONS SYSTÉMATIQUEMENT LES CHÈQUES. À CE SUJET, METTEZ TOUJOURS VOTRE ADRESSE COMPLÈTE SUR LA FEUILLE COMPORTANT L'ASTUCE, LA SOLUTION, ETC. ET TANT QUE VOUS Y ÊTES, AJOUTEZ LE TYPE DE MACHINE CONCERNÉ, SI LE JEU EST SUR DISQUETTE, CD-ROM, S'IL S'AGIT D'UNE VERSION FRANÇAISE, D'UNE VERSION DÉMO, ETC. C'EST PEUT-ÊTRE DU TRAVAIL EN PLUS, MAIS VOUS SEREZ BIEN CONTENT DE RETROUVER TOUTES CES BELLES INFORMATIONS QUAND VOUS TAPEREZ QUELQUES CODES, À VOTRE TOUR.



TINIES

Voici les mots de passe pour ce jeu, se déroulant dans un univers proche de celui de Furry of the Furries :

001 GASIANDI 026 SPONENCR 051 PERUSMIT 076 ISOSNURS
002 GRCIDEKN 027 LA YHOMI 052 DYSSDEKN 077 HENDWOOD
003 NEBACRUC 028 HENDOUTK 053 DUIRGASI 078 AGONUPS
004 RESTUSHA 029 PAPYEPIP 054 ODORCAUS 079 LANDDIVU
005 ENTRLACO 030 COCKSTUM 055 PEASANCH 080 NICKMAST
006 BOTCREPA 031 ETHIGANG 056 URORDEFE 081 PICKROLL
007 OCTOANUA 032 INLADONC 057 SUBBPICK 082 OUTSSPOT
008 COADSUPP 033 INTEASSA 058 RULASCAR 083 KALAACCE
009 RAWBSKIT 034 MASTWOOD 059 NODUOOPH 084 TELORULA
010 ZANOUILI 035 ABROINST 060 COBEGALE 085 WORKLAUD
011 DENAJOIN 036 BACKBANA 061 TROLTACS 086 GRAIUPLA
012 UAMBTHEA 037 ECLOWHIP 062 PEASUAMB 087 POLOOCTO
013 UNPASUBO 038 GROIIMPO 063 HYLOWIRE 088 REPADETA
014 LANDPAPY 039 CUBACUBA 064 SCIUMINT 089 FELDUNFO
015 PREPPAND 040 DECLDROL 065 EUGERUNE 090 BADIVELL
016 NIFESAIL 041 SIMPUNDE 066 ERUPPLOT 091 PATIBEEF
017 BROCINDI 042 UNHUSCHO 067 MARICONK 092 TITASAUC
018 BUSKPULI 043 LEGAMURA 068 NURSHISP 093 PUPIUNRP
019 LOGIMARA 044 ANIMCATE 069 SNOBHOMO 094 MASTERUP
020 OCTOGLAB 045 LAUGMAGA 070 PORTCARO 095 QUARFELD
021 TRISEMES 046 PALSDYSS 071 CHARGEDA 096 GRIFSIDE
022 CONUJEHO 047 BROCREUE 072 UNNEPOWS 097 WHITUNNI
023 RENDCLIN 048 PORRUNDE 073 POONROMA 098 DOWNINSU
024 NEGAPOLY 049 UIGUAPPER 074 PREAPREP 099 UNLIISOP
025 PETRACCE 050 NONHMISC 075 SAILZOON 100 MUAD DIB

Dark Lemming

Tous les cracks pour jeux PC CD-Rom sont sur le CD-Rom dans le répertoire DATA (et si tout va bien, y a même des fichiers ASCII pour ceux qui ne jurent que par DOS !). Vous n'avez plus qu'à nous envoyer plein d'astuces, patchs ou cheats sur vos jeux favoris.

Toujours plus fort ! "En détresse" gravé pour l'éternité dans le superbe CD-Rom de Joystick ! Pour consulter votre rubrique favorite, utilisez l'interface Joystick sous Windows ou Write sans l'interface Joy. Si WinWin 95 vous donne des boutons, il y a toujours la possibilité de récupérer le fichier DETRESSE.WRI ou DETRESSE.ASC avec n'importe quel éditeur DOS dans le répertoire DATA du CD-Rom. Si vous êtes adepte des solutions minimalistes, vous pourrez même vous contenter d'un TYPE DETRESSE.ASC MORE, une fois dans le bon répertoire.

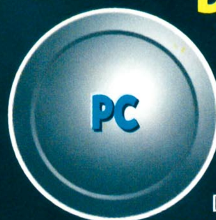


ACTUA SOCCER

Lancez le jeu avec : SOCCER-01142475549. Et vous pourrez vous taper un délire avec l'équipe de Gremlin Showbiz XI !!

Le patcheur dingue

DUKE NUKEM3D



Voici quelques trucs pour vous en sortir. Si pour lancer le jeu, il vous faut taper DUKE3D, alors faites ceci :

DUKE3D /L # (avec # = numéro du level)
DUKE3D /V # (avec # = volume)
DUKE3D /S # (avec # = difficulté)
DUKE3D /R pour enregistrer la démo
DUKE3D /M pour jouer sans monstres.

Si pour lancer le jeu vous ne tapez pas DUKE3D, alors mettez à la place ce qu'il faut pour le lancer. Autres trucs : en tapant sur I pendant le jeu, vous aurez un viseur (c'est bien utile car par rapport à Doom, le tir est un vrai problème). Pour améliorer, les armes, vies, objets, etc., il faut éditer (avec EDIT ou autres) les fichiers GAME.CON, DEFS.CON, USER.CON. Attention, si vous les modifiez, faites des copies de secours. Pour la version SHAREWARE: DUKE3D /L6 ou /L0 permet d'accéder directement au niveau secret (base spatiale). À plus !

Exolon



QUAKE version 0.9

Quake version démo. Pour entrer les codes, il faut taper Escape pendant le jeu, et les rentrer à l'endroit prévu à cet effet. Les codes sont en QWERTY, US oblige :

- FLY	Vol
- GOD	Invulnérabilité
- STATUS	Informations sur la partie
- VERSION	Numéro de version du jeu
- NAME	Permet de changer de nom
- NOTARGET	Surprise
- NOCLIP	Pour traverser les murs

On peut également utiliser les touches F10 et F9 pour passer respectivement en mode "dieu" et désactiver le «clipping».

Vincent



LE LIVRE DE LA JUNGLE

Tapez «SARAH» au menu de présentation, puis pendant le jeu appuyez sur H pour remonter votre niveau de vie ou sur L pour avancer d'un niveau.

Damien M.

CRACK !

NEED FOR SPEED

3DO

Vous voulez avoir trois nouvelles vues ? Pas de problème. Mais, il faut d'abord avoir deux paddles. Mettez-vous en vue intérieure de la voiture (inside the car view). Puis sur le paddle 2, maintenez A et L et appuyez sur Haut pour changer les vues. Ou, si vous voulez transformer la voiture de votre adversaire en scooter, suivez les instructions suivantes : après 10 secondes de course, enclenchez le Replay. Rembobinez-le au tout début. Puis avec la seconde manette, pressez Bas, R et B. Recommencez une autre partie. Votre adversaire est alors un scooter. Merci qui ?

Benjamin C.

DUKE NUKEM 3D

PC

Voici encore des nouveaux codes pour ce fantastique jeu (V. 1.3) :

- DNCOORDS Montre votre position
- DNUNLOCK Ouvre les portes du niveau
- DNRATE Taux de rafraîchissement image
- DNSKILL X Niveau de difficulté (x = 1, 2, 3, 4)
- DNMONSTERS Supprime les monstres du niveau
- DNSHOWMAP En mode "carte", montre toute la carte
- DNWEAPONS Toutes les armes
- DNINVENTORY Tous les objets
- DNKEYS Toutes les clés
- DNDEBUG Surprise
- DNTODD Surprise

N. Piwowarow

JAGGED ALLIANCE

PC

Voici quelques petites astuces pour les joystickers : en utilisant les bons objets ensemble, on peut obtenir des résultats très intéressants. Pour mêler les objets entre eux, il suffit d'en mettre un dans la main droite du mercenaire (celle de gauche à l'écran), puis de placer les autres objets les uns après les autres (quand il y en a plus de deux) dans la case en dessous (celle pour silencieux et lunettes de visée):

- Arme + Morceau de métal = arme améliorée (plus de dommages et de précisions de loin).
- Éprouvette + huile + essence + linge = cocktail Molotov (se comporte comme une grenade).
- Tube vert (compound) + portion d'armure = armure améliorée.

Pour la dernière mission, il est inutile de faire une approche de type embuscade car les ennemis sont en nombre infini jusqu'à ce que l'on arrive dans la pièce où se trouve Lucas Santino, en haut à gauche de l'écran. Alors, foncez dans le tas (avec des grenades c'est super).

Aglardae

EPIC PINBALL

PC

Pendant le jeu tapez :
ESC, puis B, puis N (pour jouer avec 2 balles)
ESC, puis F10 (pour capturer l'écran en screen.pcx)

Mad Jack

ULTIMA VI, VII

PC

Pour tous ceux qui ont toujours voulu tuer Lord British et ont toujours échoué à cause de sa magie puissante ou de ses gardes, sachez que c'est tout à fait possible. Dans Ultima VI, on peut l'achever pendant qu'il dort, avec le «glass sword». Dans Ultima VII, c'est bien plus simple. À minuit pile, regardez le tableau au-dessus de son lit, et le tableau tombera sur sa tête. Mais si vous avez fini «Forge of Virtue», vous pourrez alors le tuer avec la puissance absolue de «blackrock sword».

PACNIK J.

WARCRAFT

Mac CD

En mode "réseau", après avoir tapé Retour, vous pouvez envoyer des messages à l'adversaire. À cet emplacement, en mode "1 ou 2 joueurs", vous pouvez entrer des codes (les mêmes que pour la version PC) :

- pot of gold : Un paquet de «gold & lumber»
- eye of newt : Toutes les magies
- sally shears : La carte en entier
- corwin of amber : Faire apparaître le menu «Cheater !»

Dark Lemming

THE 7TH GUEST

PC

Pour gagner pas mal de temps, vous devriez faire ceci... Tapez : Zaphod Beeblerox en respectant les majuscules et minuscules sur l'écran où se trouve le plateau avec le Sphinx permettant de charger ou de sauver une partie. Si cela fonctionne comme prévu, vous devriez entendre la voix dire «GROOVY». Ensuite, cliquez sur l'un des coins du plateau, et vous obtiendrez un écran qui vous permettra de vous téléporter là où vous voulez dans le jeu.

Marc P.

CIVNET

PC

Vous voulez tricher à ce superbe jeu ? Pas de problème : À la fin de votre tour, appuyez sur les touches : CTRL A O D B A M F.
Attention de bien relâcher les touches après chaque appui, même après avoir appuyé sur la touche CTRL. Et vous verrez apparaître un nouveau menu !!

SNMX

WETLANDS

PC

Comment tricher dans ce jeu ?
Changez votre nom en :

- coolcole Vous pouvez jouer toutes les missions
- savannah Devenir invincible
- elrapido Munitions infinies

NB: Les codes sont en QWERTY.

Tim H.

SIM ISLE

PC

Noyé sous les chiffres ? Sur une île ? Ce n'est pas raisonnable... Jetez un coup d'œil sur ce qui suit. Sauvegardez une de vos parties en donnant l'un des noms suivants. En rechargeant cette sauvegarde, vous verrez quelques différences. Ce qui est intéressant, c'est qu'il est possible de le faire plusieurs fois de suite :

- IAINTESTEDTICO : Donne 10 000 dollars
- 3527490 : Donne 10 ouvriers expérimentés
- RAGSCHOCOLATESTASH : Donne de la nourriture
- DEESEXTRAPIXEL : Donne du matériel de construction

Marc P.

REPONSE MICRO

**Tout va mal ? Courage... Redonnez l'espoir à votre copain Jojo l'ordinateur.
Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques en détail. Ecrivez à : Joystick, Réponses Micro, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.**

CD, DVD à long terme

Non seulement l'achat d'un lecteur de CD-Rom est un bon achat, mais il est indispensable à court terme (tous les nouveaux logiciels commerciaux utilisent ce support) et ne nécessite qu'un investissement ridicule (on trouve des 4X à 300 F !). La future technologie dans ce domaine s'appelle DVD ("Digital Video Disk" ou "Digital Versatil Disk" pour reprendre la dernière désignation en cours). Elle devrait permettre de stocker jusqu'à 17 gigaoctets de données sur un disque de taille identique aux CD actuels. Ce format utilisable en vidéo (plus performant que le CD vidéo ou le laser disk) comme en informatique, commencera à être disponible dès 1997. Les lecteurs DVD seront, en principe, compatibles avec le standard actuel, donc capables de relire les «petits» CD-Rom d'aujourd'hui contenant dans les 700 Mo. À ce jour, il vaut mieux investir dans un sextuple (modèle offrant le meilleur rapport prix/performances : autour de 900 Ko/s de taux de transfert pour environ 800 F) ou un octuple vitesse. Les modèles 2X et 1X sont dépassés. Les "quadruple vitesse" restent éventuellement acceptables.

Messages trop rapides

Si vous ne pouvez suivre l'affichage des messages générés par l'exécution de CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT, voici deux méthodes pour y remédier: Une des plus simples est d'appuyer sur F8 (sauf si vous utilisez Billou 95), au moment ou MS-DOS démarre (message «Démarrage MS-DOS»). À présent, l'exécution du contenu de CONFIG ou AUTOEXEC se fera en mode «pas à pas», demandant à chaque fois confirmation de l'instruction en cours. Ce qui permet non seulement de lire les messages produits, mais aussi de sauter des étapes inutiles. Autre méthode, à utiliser seulement dans le fichier AUTOEXEC.BAT: éditer ce dernier (par exemple avec EDIT) et rajouter des instructions Pause après chaque ligne. Lors du chargement de l'AUTOEXEC, à chaque Pause, l'initialisation marquera un arrêt, vous autorisant la lecture des messages. Pressez simplement une touche pour continuer.

Piles lithium déchargées

Normalement, la pile lithium qui sauvegarde les informations du SETUP quand le PC est éteint, devrait durer au minimum 2 ou 3 ans. Il n'est pas rare qu'elle dure plus. Si le défaut est régulier, il y a surconsommation électrique. Votre carte-mère doit avoir un défaut. Examinez la carte dans le secteur pile/CMOS au cas ou il y aurait un court-circuit (goutte de soudure shuntant 2 pistes, etc.). Si la recherche visuelle côté composants et côté pistes ne donne rien, faites échanger ou réparer la carte-mère.

Améliorer un PC 386SX16 ?

Remplacer uniquement le processeur dans ce type de PC présente peu d'intérêt, car les performances seront bridées par la carte-mère (fréquence lente, pas de bus PCI ou VLB, peu de mémoire cache, etc.). Il vaut mieux changer de carte-mère et de processeur. On trouve actuellement des cartes-mères à base de 486 DX2 66, DX4 100 ou même Pentium à des prix plus qu'abordables. Elles vous offriront un niveau de performances sans comparaison avec ce que vous auriez pu espérer en changeant simplement le processeur.

Contrôle d'un PC à partir du Net

La prise de contrôle à distance d'un autre ordinateur est effectivement réalisable par le biais d'Internet. Elle est même courante dans le cadre de Telnet, qui permet d'utiliser à distance un ordinateur puissant pour exécuter de gros calculs scientifiques ou par le biais de NFS qui peut partager un disque dur et son contenu à distance. Techniquement, l'espionnage par cette méthode est donc possible, mais est évidemment plus difficile dès qu'il s'agit d'accéder à une machine qui n'est pas un «serveur» (une machine d'utilisateur est une machine «client»). En tout cas, ce type de manipulation est très mal vu par la communauté Internet qui effectue une sorte d'auto-police dans ce domaine (voir les réactions soulevées par les premières versions de Windows 95 qui auraient disposé de la possibilité de retransmettre des informations sans que l'utilisateur le sache, une fois connecté au réseau Microsoft MSN). Il faut donc rester vigilant. À noter que pour minimiser les risques d'intrusions malveillantes, certaines entreprises sur le Net emploient un «firewall» qui n'est autre qu'un ordinateur écluse spécial servant à isoler un réseau local privé de l'extérieur.

Sur cadencer un P75 à 90 MHz

Même si dans certains cas, il est possible "d'overclocker" (pousser) la fréquence de fonctionnement d'un processeur (quand l'écart en fréquence ne dépasse pas 15 ou 20 %), il vaut mieux éviter ce type de manipulation car le processeur à été testé pour fonctionner de manière fiable à la fréquence marquée sur le boîtier. D'ailleurs, en général le test de fréquence s'effectue en bout de chaîne de fabrication. Votre P75 à donc probablement déjà été jugé inapte à un fonctionnement fiable à 90 MHz. Un fonctionnement à vitesse supérieure à la normale n'est donc pas systématique. Si par chance ce processeur fonctionne hors spécifications (certains P75 «tiennent» effectivement à 90 MHz, quand on pousse la fréquence du bus PCI de 25 à 30 MHz), il y a intérêt à vérifier qu'il est correctement refroidi (radiateur + ventilateur). Car plus la fréquence est élevée, plus le processeur chauffe et est susceptible de créer des erreurs ou de se «planter». Un processeur correctement alimenté et travaillant dans son domaine de température est très fiable, et a probablement des dizaines d'années de loyaux services devant lui. Si ce même processeur voit sa fréquence de travail «gonflée» et qu'il est bien refroidi, sa durée de vie se verra effectivement réduite ; mais vu la durabilité conséquente de l'électronique, cela ne devrait pas changer grand-chose, le processeur aura le temps d'être archi-obsolète avant de mourir de sa belle mort ! À noter que les Pentium d'Intel peuvent être "overclockés" (120 vers 150, 150 vers 166) s'ils ne sont pas trop récents (moins d'un mois). En effet, Intel vient de modifier l'architecture interne de ces dernier afin d'interdire ce type de bidouille. Bidouille à conseiller aux utilisateurs expérimentés naturellement.

Secteur non trouvé

Si votre unité disquette provoque systématiquement ce message (une simple disquette endommagée peut créer ces symptômes sans que le floppy soit en cause) ; que votre lecteur de disquettes est correctement configuré dans le SETUP de l'ordinateur ; que les connexions avec le contrôleur de disquettes sont correctes ; que le contrôleur est lui-même O.K... cela signifie que le lecteur a des problèmes de lecture (justement !). Ils viennent parfois des têtes de lecture encrassées (spécialement si l'on est un gros fumeur). Dans ce cas, essayer d'utiliser une disquette spéciale de nettoyage. Sinon, il est possible qu'une des têtes de lecture (ou les deux) ait bougé ou soit endommagée. Vu que le réalignement ou la réparation des têtes est irréalisable sans matériel spécialisé, il ne reste alors qu'une solution : changer le lecteur de disquettes complet (un lecteur coûte actuellement entre 200 et 300 F).

LE No1 DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE EN BELGIQUE !!!

PRIX CANONS !!! PC / MAC / AMIGA

VENTE ÉGALEMENT EN MAGASIN

DREAM GAMES

9 RUE DUWEZ
7500 TOURNAI
BELGIQUE

TÉL/FAX :
1932 69226546 (FRANCE)
069 226546 (BELGIQUE)

OUVERT TOUS LES JRS DE 10H30 À 19H30

DUKE NUKEM 3D
249 FF / 1499 FB

FORMULE 1 GRAND PRIX 2 VF
299 FF / 1799 FB

AH 64D LONGBOW VF
349 FF / 2099 FB

Civilization 2 VF 349 FF / 2099 FB
Conquest of the New World VF 339 FF / 1999 FB
Earthsiege 2 NF 299 FF / 1799 FB
Gabriel Knight 2 VF 349 FF / 2099 FB
Phantasmagoria VF 349 FF / 2099 FB
Ripper VF 349 FF / 2099 FB
Settlers 2 VF 349 FF / 2099 FB
Urban Runner VF 339 FF / 1999 FB
Warcraft 2 VF 349 FF / 2099 FF
Warcraft 2 - Data disk Beyond the dark portal 169 FF / 999 FB
Wing Commander 4 VF 369 FF / 2199 FB
Zork Nemesis 339 FF / 1999 FB

NOUVEAU !!! Dream Games est sur INTERNET !!!
A partir du 1er juillet, venez consulter notre catalogue en direct sur INTERNET : www.dreamgames.com
Le meilleur moyen de connaître les dates de sorties !
Les dernières news sur les jeux les plus attendus !
Des soluces, des astuces, des patchs, tout y est !
Les meilleurs sharewares : 'Quake' et 'Shadow Warrior' !

JEUX PC CD-ROM

Titre	Prix en francs français/belges
11th Hour VF	339 / 1999
1944 Across the Rhine	299 / 1799
Advanced civilization	339 / 1999
Alien Odyssey VF	199 / 1199
Aliens	249 / 1499
Amazon Queen VF	339 / 1999
Anvil of Dawn	289 / 1699
ATF VF	349 / 2099
Alien Virus	199 / 1199
Alone Trilogy VF	319 / 1899
Apache Longbow	199 / 1199
Ascendancy VF	339 / 1999
Bad Mojo	299 / 1799
BattleGround Ardennes VF	319 / 1899
BattleGround 2 Gettysburg	319 / 1899
BattleGround 3 Waterloo	349 / 2099
Burn Cycle VF	249 / 1499
Caesar II VF	289 / 1699
Chronicles of the sword	319 / 1899
Chronomaster NF	269 / 1599
Civil War	239 / 1399
Civnet VF ou VO	249 / 1499
Colonization	199 / 1199
Command & conquer VF	299 / 1799
Congo	339 / 1999
Conqueror VF	299 / 1799
Crusader NoRemorse VF	325 / 1899
Cybermage EF	249 / 1499
D VF	299 / 1799
Darkseed II	349 / 2099
Deep Space Nine Harbinger	339 / 1999
Descent II NF	325 / 1899
Druid	299 / 1799
Dungeon Master II VF	339 / 1999
EarthWorm Jim 1 et 2 NF	319 / 1899
EF2000 VF	339 / 1999
Empire II	325 / 1899
Entomorph	249 / 1499
Fade to Black VF	325 / 1899
Fantasy General	289 / 1699
Fast Attack VF	289 / 1699
Fatal Racing VF	199 / 1199
Fifa Soccer 96 VF	325 / 1899
Flight Simulator 5.1 VF	399 / 2399
Fort Boyard VF	325 / 1899
Frankeinstein VF	339 / 1999
Frontier 2 - First encounters VF	199 / 1199
Guilty VF (disks 3.5)	249 / 1499
Heretic (Shadow of) NF	299 / 1799
Heroes of Might & Magic NF	339 / 1999
Hexen NF	269 / 1599
I have no mouth & I must scream	375 / 2199
Indy Car II NF	249 / 1499
Le 5è mousquetaire VF	249 / 1499
L'énigme de Maître Lu VF	299 / 1799
Le Secret du Templier VF	339 / 1999
Les Guignols de l'Info VF	399 / 2399
Lords of Midnight VF	199 / 1199
Magic Carpet 2 VF	249 / 1499
Manic Karts	189 / 1099
Martian Chronicles	249 / 1499
Monopoly VF (Westwood)	299 / 1799
Mortal Kombat 3 NF	299 / 1799
Navy Strike NF	249 / 1499
NBA Jam NF	249 / 1499
NBA Live 96	339 / 1999
Normality	289 / 1699
Offensive VF	339 / 1999
Panzer General II NF	349 / 2099
PGA Tour Golf 96 NF	325 / 1899
Police Quest Collection	199 / 1199
Police Quest Swat VF	299 / 1799
Power House VF	289 / 1699
Primal Rage NF	249 / 1499
Pro Pinball NF	249 / 1499
Rayman VF	299 / 1799
Rebel Assault 2 NF	349 / 2099
Ring Cycle VF	249 / 1499
Ripper VF	349 / 2099
Rise of the Triad	249 / 1499
Screamer NF	269 / 1599
Sea Legends VF	325 / 1899
Secret Mission VF	299 / 1799
Shannara (o.e.m)	249 / 1499
Shell Shock	299 / 1799
Shivers VF	325 / 1899
Silent Thunder NF	325 / 1899
Simon le Sorcier 2 VF	289 / 1699
Skunny	199 / 1199
Space Bucks VF	289 / 1699
Space Quest VI VF	249 / 1499
Star Trek Next Gen. VF	325 / 1899
Steel Panthers VF	339 / 1999
Stone Keep VF	299 / 1799
Strife	369 / 2199
Super Karts	199 / 1199
Super street fighter 2 Tu	199 / 1199
SWOS Euro 96 VF	249 / 1499
Tekwar NF	269 / 1599
Terminal Velocity NF	199 / 1199
Terminator Future shock	325 / 1899
Terranova	325 / 1899
The Last Dynasty VF	249 / 1499
Thunderhawk 2 NF	299 / 1799
Tilt NF	269 / 1599
Top Gun NF	325 / 1899
Torin's Passage VF	299 / 1799
Trivial Pursuit VF	299 / 1799
Ultimate Football	219 / 1299
Under a Killing Moon VF	199 / 1199
US Navy Fighter Gold	249 / 1499
Virtual Karts NF	249 / 1499
Virtual Snooker NF	325 / 1899
Warlords II Deluxe	339 / 1999
Warriors VF	199 / 1199
Wetlands NF	249 / 1499
Wipe Out NF	299 / 1799
Witchaven NF	299 / 1799
Witchaven 2 NF	249 / 1499
World Rally Fever VF	269 / 1599

SUPER PROMOS

85 FF / 499 FB par titre
Cyclones / Megarace / Push-Over
Nigel Mansell's world championship

119 FF / 699 FB par titre
7th Guest NF / Alien Carnage
Beneath a steel sky VF / Buzz Aldrin VF / Cannon Fodder 2 / ChessMaster 3000 / Commander Blood / Dawn Patrol / Day of the Tentacle VF / Detroit VF / DragonSphere / Dreamweb VF / Duke Nukem II / Dune VF / Elite 2-Frontier VF / Eye of the Beholder 3 / F1 / Falcon 3/0 nf / Fifa Soccer VF / Flashback / Gabriel Knight VF / Goblins 1 et 2 VF / Goblins 3 VF / Hell VF / Hocus-Pocus / Incredible Machine VF / Indiana Jones IV VF / Indy Car Racing NF / Jurassic Park VF / Kyrandia 2 VF -Hand of Fate / Labyrinth / Lands of Lore VF / LBA VF / Lemmings Chronicles / Litil Divil / Lost in Time 1 et 2 VF / Lure of the Temptress VF / Magic Carpet VF / Monkey Island 2 VF / Nascar Racing NHL 95 NF / Overlord VF / Panzer General / PGA Tour Golf Windows / Police Quest IV VF / Privateer / Project-X 3.5 NF / Quarantine VF / Raptor / Renegade Seal Team VF / Shadow Caster / Sim City VF / Slipstream 5000 VF / Space Hulk VF / Star Crusader VF / Star Trek 25th VF / Strike Commander / Superfrog 3.5 NF / SuperSki Pro / Syndicate VF / System Shock VF / Theme Park VF / UFO VF / Ultimate Body Blows NF 3.5 / Ultima Underworld 1 et 2 / Universe VF / Wacky Wheels / Wing Commander VF /

139 FF / 799 FB par titre
Civilization VF / Fleet Defender F1GP / Legends of Valour / Machiavelli / Master of Magic / Master of Orion / Planet Strike / Sabre Team VF / Spear of Destiny / Subwar 2050 VF / TFX

169 FF / 999 FB par titre
Battle Isle 2 / Blade of Destiny / Descent3.5 Fortress of Dr Radiaki / FX Fighter / Harpoon Classic / Humans 1 et 2 / Lemmings Tribes / Raven Project / Rebel Assault VF / Rise of the Triad / Road Warrior VF / Sam et Max VF / Terminal Velocity NF

Compilations PC

Titre	Prix
Awesome 4 Pack (Steel Panthers/SU27 Flanker/Entomorph/Cyberspeed)	305 / 1799
Flight (1942/Fleet Defender/Wings of glory)	299 / 1799
Master Piece Collection (Dark Sun 1 et 2 / Ravenloft 1 et 2 / Al Quadim/Menzoberranzan)	269 / 1599
Megatripack (Thunderscape/Cyclemania/Uss Ticonderoga)	199 / 1199
The Power Zone (Cyclemania / Unnecessary roughness / Ecstatica / Critical Path / Novastorm / Star Trail-Realms of Arkania /Jack Nicklaus golf signature edition / Hardball III)	299 / 1799
Power Corruption & (Dune II EF / Beneath a steel sky EF / F14 Fleet Defender / UFO EF)	269 / 1599
Help! (F1/Push-Over/Humans/Dune II/Pinball Dreams/Pro tennis tour/Sherlock Holmes/Prince of Persia/World class leader board/Super Vga Harrier/Jack in the dark	249 / 1499
Temptation (7th guest / Hand of fate vf/ Lands of lore vf / Indy car racing & track pack)	339 / 1999
Special Edition 4 Pack (Zool 2 / Space crusade / Lotus the ultimate challenge / Premier Manager 2)	169 / 999
Gremlin CD 3 Pack (Zool / Lotus/ Nigel Mansell's world...)	119 / 699
Megapack 5 (Terminal velocity/ Flight unlimited-limited edition / Primal rage / Pinball fantasies deluxe / Jagged alliance / Fx fighter/ Warlords II deluxe / Great naval battles IV/ Pool champion / Entomorph)	339 / 1999
Megapack 4 (Panzer General/Aegis/Space ace/Tornado/ Empire soccer/Warriors/Dawn patrol/Black knight/Orion conspiracy/Dragon lore)	289 / 1699

NF = notice en français
VF = jeu en français

De nombreux autres titres sont diponibles, contactez-nous pour plus de renseignements !

Culturel / Educatif - PC / MAC

Titre	Prix
Apollo Interactive	239 / 1399
Astrolabe VF	375 / 2199
Cezanne VF	375 / 2199
Le cinéma des lumières VF	349 / 2099
Coupes du monde de foot VF	299 / 1799
Grands hommes de l'antiquité	319 / 1899
Larousse multimédia VF	679 / 3999
Le Louvre VF	375 / 2199
Musée de l'Homme VF	349 / 2099
Le Musée d'Orsay VF	389 / 2299
Paris Virtual Tourism VF	339 / 1999
Stars du Louvre VF	339 / 1999
Van Gogh VF	199 / 1199
Casper l'histoire interactive VF	299 / 1799
Eliot,nounours a disparu VF	289 / 1699
Mon 1er tour du monde vf	319 / 1899
La pierre de Wakan VF	249 / 1499
Planet Reporter VF	375 / 2199

Culturel / Educatif PC WINDOWS

Titre	Prix
Animaux dangeureux VF	339 / 1999
Aux origines de l'homme vf	375 / 2199
CD Astrologie VF	339 / 1999
Cinemania 96 (Win95)	269 / 1599
Conquête de l'espace VF	375 / 2199
Conquête de l'histoire VF	339 / 1999
Civilisations antiques VF	339 / 1999
Dico Hachette Multimedia VF	679 / 3999
Encyclopedia of Sci-Fi	389 / 2299
Encyclopédie de la musique	425 / 2499
Encycl. des sciences VF	459 / 2699
Encycl. du corps humain VF	459 / 2699
Grands musées d'Europe II	375 / 2199
Grands Peintres VF	339 / 1999
Histoire de la littérature VF	339 / 1999
Interactief Nederlands VF	469 / 2799
Le Monde des Avions VF	319 / 1899
Mythes et Légendes 2 VF	349 / 2099
Olympic Gold VF	375 / 2199
Tte la cuisine française VF	289 / 1699
Who is Oscar Lake	339 / 1999
Asterix-le défi de César VF	319 / 1899
Atelier de cinéma en 3D VF	319 / 1899
Bus magique-corps humain	289 / 1699
Bus m.-système solaire VF	289 / 1699
Marco Polo VF	289 / 1699
Le Téléportaschtroumpf VF	319 / 1899

Charme / Erotisme / X

Titre	Prix
101 Sex Positions Vol.1 ou 2	199 / 1199
Best of interactive girls	199 / 1199
Brigitte Live VF	369 / 2199
Club 21	249 / 1499
Crystal Fantasy	289 / 1699
Cyberix VF	349 / 2199
Cyberstrip Poker VF	239 / 1399
CyberXperience	369 / 2199
Désirs et perversions 3	239 / 1399
Elite European models	169 / 999
Hot Adult 3 Pack	199 / 1199
Hot Adult 6 Pack	299 / 1799
Hot Girls	99 / 599
Hot Pics	99 / 599
Interactive Draghixa	349 / 2099
Interactive Tabatha	339 / 1999
Interview de Pauline VF	349 / 2099
Latex	289 / 1699
Mad Paradox	239 / 1399
Nippon Obsessions	219 / 1299
Passeport X à Budapest VF	299 / 1799
Penthouse interactive 6	369 / 2199
Platinum 6 Pack	269 / 1599
Private Prison VF	249 / 1499
Porno Poker	249 / 1499
Sexy 6 Pack	299 / 1799
Seymore Butts II	299 / 1799
Seymore Six Pack	269 / 1599
Space Sirens II	339 / 1999
Spécialités rares Vol. 1 ou 2	219 / 1299
Vampire's Kiss	289 / 1699
Virgins 3	249 / 1499
Virtual Sex	249 / 1499
Virtual Sex 2	289 / 1699
Virtual Sex Shoot	299 / 1799
Virtual Valerie 2	299 / 1799
Zara White VF	369 / 2199

Jeux MAC CD-ROM

Titre	Prix
Allied General(Panzer General 2)	349 / 2099
Al Unser Jr Arcade Racing	219 / 1299
Apache Longbow	299 / 1799
Colonization VF	319 / 1899
Discworld VF	369 / 2199
Dungeon Master 2	299 / 1799
Flight Unlimited	299 / 1799
Full Throttle VF	349 / 2099
Indy IV - Fate of Atlantis	169 / 999
Lost Eden VF	319 / 1899
Marathon 2	349 / 2099
Outpost	299 / 1799
Pga Tour Golf III	339 / 1999
Phantasmagoria	419 / 2499
Prince of Persia 1 + 2 NF	219 / 1299
Prisoner of Ice VF	319 / 1899
Rebel Assault 2	369 / 2199
Sam & Max hit the road	249 / 1499
Super Wing Commander NF	369 / 2199
Transport Tycoon	339 / 1999
Ultimate Doom	319 / 1899
Warcraft	339 / 1999
Wing Commander 3 NF	399 / 2399
Wing Commander 4 VF	399 / 2399
X-Wing Collector	319 / 1899
Zork Nemesis	369 / 2199

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et Prénom : ....

Adresse : ....

CP + Ville .... tel. ....

[] Je désire recevoir GRATUITEMENT le catalogue
[] Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix Unit.	Total

Frais de port : 1=80 fb / 2=100fb / 3=120fb
1=25 ff / 2=30ff / 3=35ff

Total

Paiement : [] Chèque - [] Mandat Postal Contre Remboursement +60fb / 40ff

PERFECT ASSASSIN



Grolier Interactive, jusqu'alors spécialisé dans les produits multimédia de loisirs, se lance sur le marché du jeu. Sans présager de l'avenir, il faut reconnaître que tout cela s'annonce très beau.







PAR COOLI

Développé par Synthetic Dimensions (responsable de Druid et plus récemment Chronicles of the Sword) à Wolverhampton sous les auspices de Grolier Interactive, Perfect Assassin a fait d'abord l'objet d'un grand travail de design. Normal, me direz-vous, c'est la première étape de conception d'un soft dans la majorité des cas ! Les concepteurs se sont adjoints les services de Kev Walker himself. Un nom que les fans du clone du Juge Fargo le plus irascible de Mega-City 1 doivent connaître ! Tout comme Alan Grant, Bolland ou Robinson. J'allais oublier Carlos Ezquerra (Flamin'Kneepads !). En effet, ce monsieur est responsable des décors de l'adaptation "ciné" de Judge Dredd. De plus, Kev Walker a régulièrement collaboré à 2000AD et s'est occupé entre autres de Dredd, Rogue Trooper (Cin-



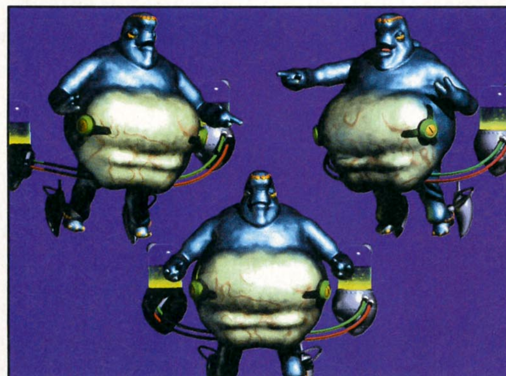




nabar) et ABC Warriors. Comme toute la pépinière des collaborateurs d'AD2000, inutile donc de préciser son talent (c'est pas du Manga ça, mon pote !). Mais revenons au jeu : celui-ci aura pour cadre un univers fantastique. Dans leur Citadelle, les Kobraï gardent jalousement le secret de la fabrication de l'Univers à l'aide de leurs ILM (Industrial Reality Engines). Jusqu'au jour où une race cupide, les Pra'Min, arrive à pénétrer grâce à une faille dans ce sacrosaint sanctuaire du continuum spatio-temporel. Conséquence de l'attaque : ils infectent T'Promiel, le Champion des Kobrai et parviennent à en faire un être avide de puissance.

Les Kobrai n'ont d'autre choix que de demander les services de Charon, le "perfect assassin", pour éliminer T'Promiel. Je vous laisse imaginer votre rôle dans ce jeu d'aventure/action. Passons maintenant à la question que tout le monde se pose : pourquoi le scénariste a-t-il été obligé de poser des dalles dans son bureau ? Euh, non bref...prévoyez quelque chose de bien S.F. ! Sachez que le soft est annoncé pour octobre sous PC, Mac et PlayStation. Nous ne manquerons pas de vous en parler plus longuement prochainement. En attendant, nourrissons-nous les nœils...







PC CD-ROM

MOULINEX

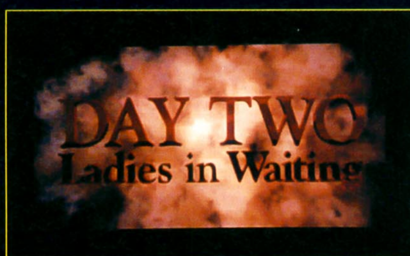
Pandora directive



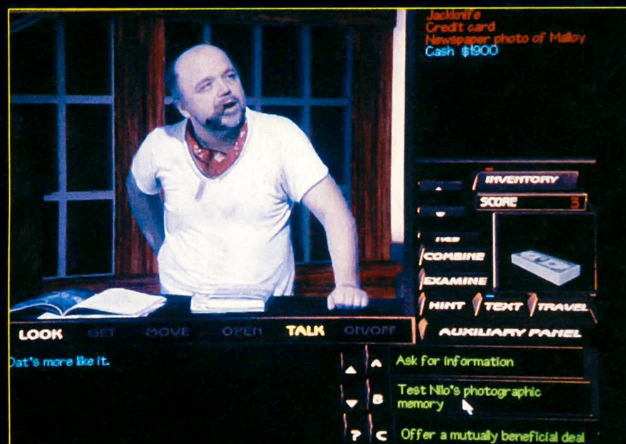
Tex Murphy sera bientôt de retour sur nos écrans. Une fois de plus, le privé du futur (San Francisco, 2043) va se trouver embringué dans une hallucinante histoire d'extraterrestres. Il faudra mener diverses enquêtes de front, côtoyer des personnages plus ou moins recommandables ; et surtout s'arranger pour que la déveine qui colle à la peau de notre ami Tex comme un parfum bon marché ne soit pas trop entêtante. Cette suite de Under a Killing Moon s'annonce

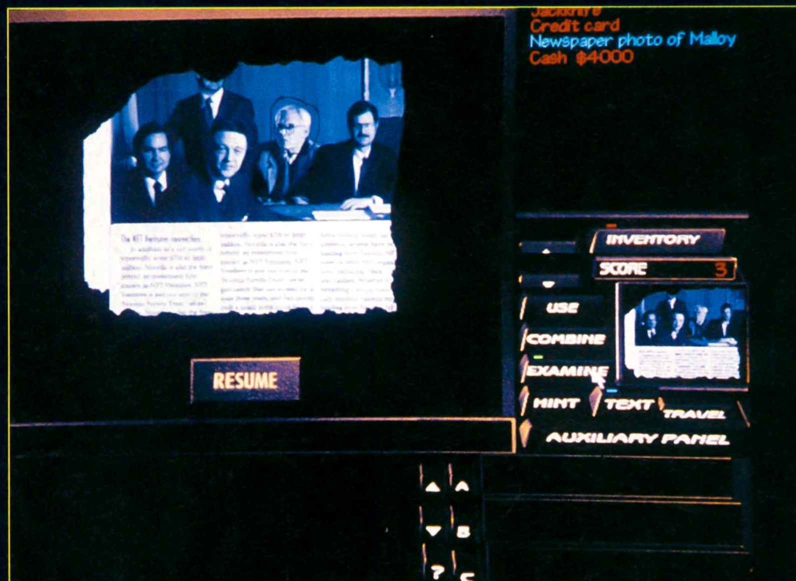


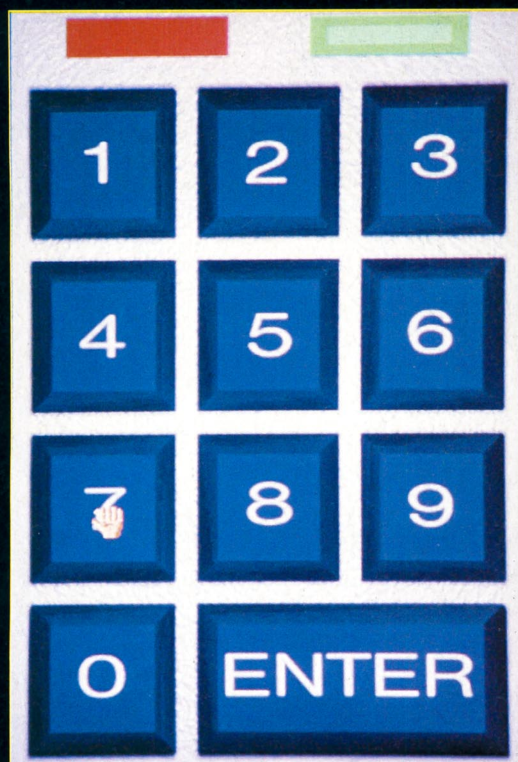
EDITEUR : Virgin
DEVELOPPEUR : Access
SORTIE PRÉVUE : Septembre
STANDARD : PC CD-ROM

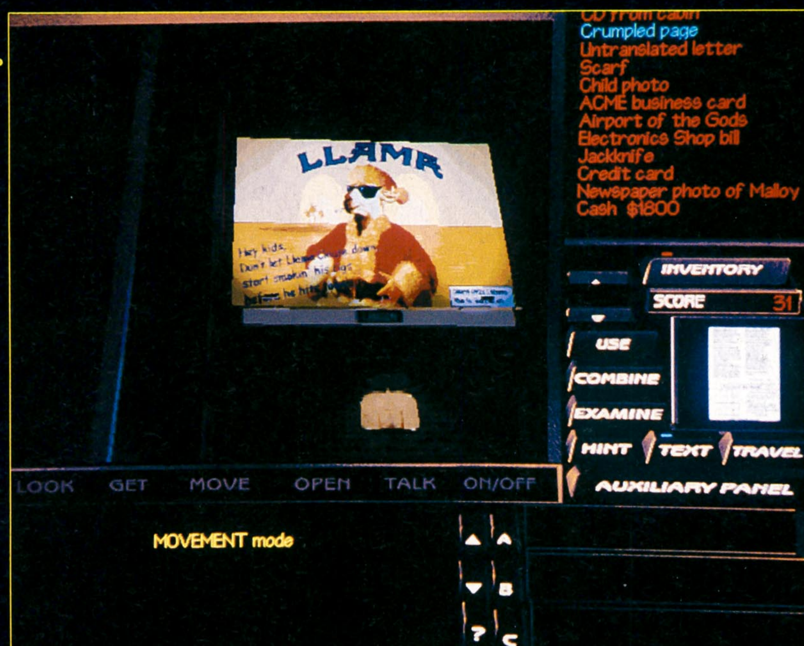


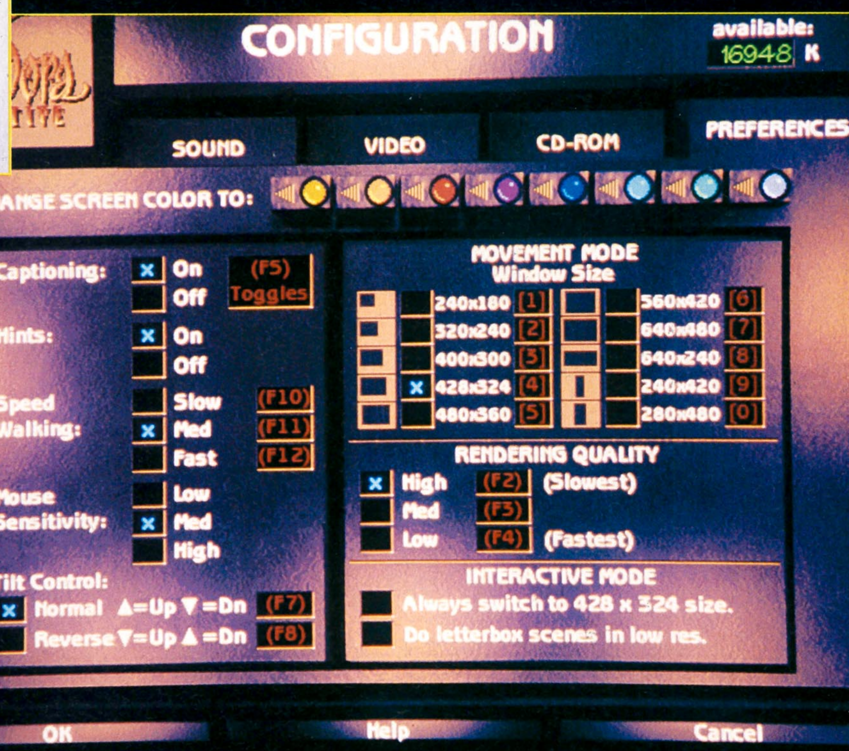












assez proche de l'original, c'est-à-dire quasi parfaite : des dialogues en questionnaire à choix multiple à mourir de rire, des scènes vidéo non interactives et un déplacement dans des décors 3D en temps réel d'une beauté rare, grâce au moteur Virtual World déja utilisé avec bonheur dans l'épisode précédent. Bien loin des films interactifs de sombre mémoire, Pandora est un véritable jeu d'aventure comportant de nombreuses énigmes et surtout un scénario en béton. Enfin, c'est Tanya Roberts qui hantera les rêves de notre looser préféré. Et on pourra croiser ici ou là quelques acteurs plus ou moins connus. Finalement - sauf catastrophe de dernière minute – le seul défaut apparent, c'est qu'il faudra patienter jusqu'en septembre pour pouvoir enfin enfourner avec avidité les 6 CD de Pandora.





PC CD-ROM

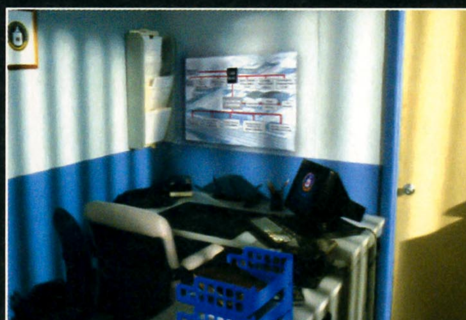
Spycraft



Le mythe de James Bond va prendre un sacré coup de vieux avec Spycraft. Dans ce soft, vous serez bombardé agent secret de la CIA. Carrément. Un vrai espion de chez espion. Rien à voir avec les gravures de mode qui tombent les nanas en jouant avec les gadgets de leur voiture. Non, ici, c'est du sérieux. Votre arme principale sera votre intelligence. Pour vous en servir, vous disposerez de tous les joujoux technologiques en vogue à Langley. Connexion Internet avec les fichiers du crime, analyse balistique inverse (Kennedy Assassination Tool), portrait robot 3D, video-mail... La totale !

Le scénario de Spycraft va vous plonger au cœur du nouvel ordre mondial. Un leader politique russe vient d'être assassiné juste avant de signer l'accord de dénucléarisation avec le président des États-Unis. Autant dire que vos supérieurs sont un brin nerveux. Mais ils pourront compter sur vos talents. Activision n'a pas lésiné sur les moyens pour créer Spycraft. Un ancien directeur de la CIA et un ex-général du KGB ont même été consultés (respectivement William Colby et Oleg Kalugin). La version anglaise que nous avons eue entre les mains était entièrement finalisée. Sans nous tromper, nous pouvons déjà affirmer que la réalisation est de toute beauté. Les vidéos sont omniprésentes, et l'interface simple d'accès devrait mettre ce jeu à portée de tous les publics. Mais n'en disons pas plus avant le test de la version française, des fois qu'on nous ait collés sur écoute.



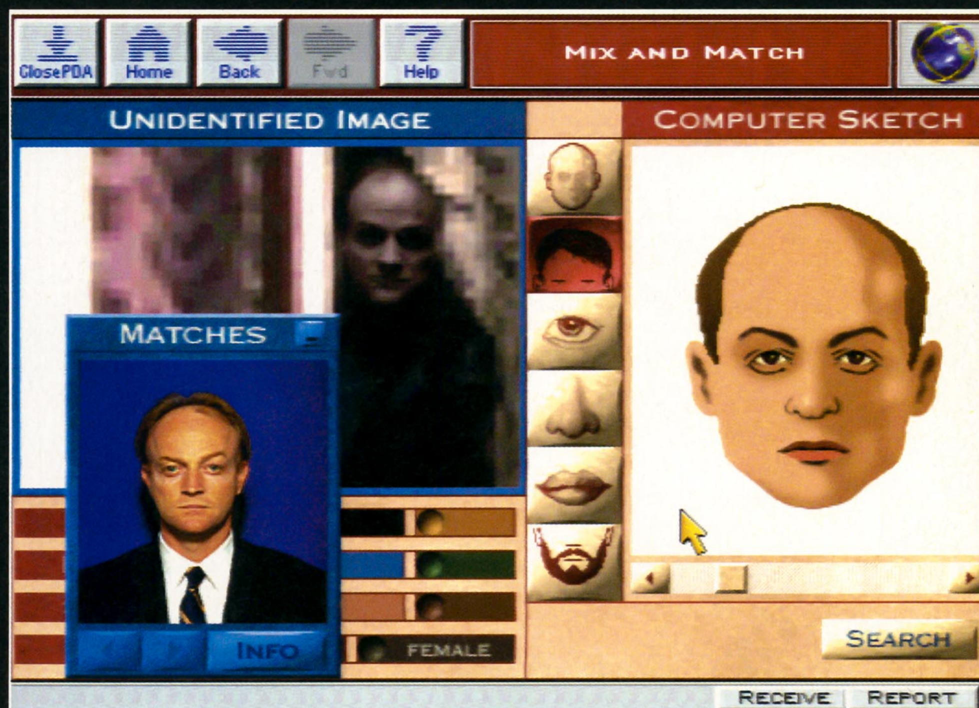


Ce sera votre bureau à Langley. Pas follichon, mais on n'est pas là pour rigoler.





Spycraft proposera des séquences d'arcade comme cet exercice de tir instinctif à balles réelles.



DÉVELOPPEUR : Activision
EDITEUR : Activision
SORTIE PRÉVUE : Septembre
STANDARD : PC CD-ROM

ClosePDA Home Back Find Help SCIENCE & TECHNOLOGY

Science & Technology

Intra-Aural Transmitter (IAT)

The Intra-Aural Transmitter (I.A.T.) is a Case Officer's connection to CIA Headquarters (Langley) and the world. Communication is facilitated with high-frequency, spread-spectrum technology. Communications are "piggybacked" onto signals sent by the GPS (Global Positioning Satellite) transmitter in a Case Officer's Personal Digital Assistant.

Sound Hack Notes

RECEIVE REPORT









Le parfait barbouze n'apprécie pas tellement Trucmuche95. Non, il préfère l'Intelink.

ClosePDA Home Back Find Help HOME

COMLINK DATALINK

INTELINK

WEBLINK NEWSLINK

TOP NEWS STORY

Gene... ABOVE EARTH (NewScape) - Atlantis Docks

REPORT

ClosePDA Home Back Find Help K.A.T.

CAMERA VIEW

11:13am

Mix and Match

Connect bullet holes; create trajectory.

RECEIVE REPORT



ClosePDA Home Back Find Help COMLINK

CLICK FOR GPS MGR

TRANSMISSION I.D.

VOICELINK

ARCHIVE

REPORT

ClosePDA Home Back Find Help IMAGE ANALYSIS

SELECTED IMAGE

Zoom Out

O.C.E.

Overlay

REPORT

ClosePDA Home Back Find Help COMLINK

CLICK FOR GPS MGR

SEATON

ARCHIVE

REPORT



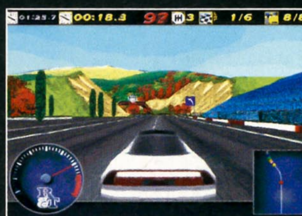
PC CD-ROM

Need for Speed SE



C'est dingue ce que je peux aimer les jeux de voitures ! Si cela ne tenait qu'à moi, j'en ferais même un métier. Tenez, j'irais à "Joystick" par exemple, et hop, oui hop, je me déclarerais testeur en chef de jeux de voitures. Et puis pendant que l'on y est, je commencerais par la preview de Need for Speed, Special Edition. J'écrirais un truc du genre "Vingt dioux d'bœuf, v'là la suite de Need for Speed. Oui et non en fait.", et je préciserais "contre toute attente" Cette édition spéciale n'est autre que le Need for Speed que vous connaissez déjà avec une option de jeu en réseau et deux circuits supplémentaires. Il sera ainsi possible, pour huit joueurs, de s'affronter simultanément sur neuf circuits. Bien entendu, la connexion par câble série ou par modem est également présente. À la rédaction, ils frissonnent déjà à l'idée de m'affronter "...Ah oui, c'est bien, ça ! Je rajouterai même 'vivement le mois prochain' ! ! !". Trop fort, le gars...







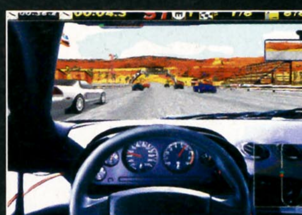


Un décor désertique pour Burnt Sienna, l'un des deux nouveaux circuits de NFS SE.





Dommage que de nouveaux véhicules ne soient pas prévus dans la version finale.









Bien que le moteur ne paraisse pas avoir été amélioré, l'animation en S-VGA devrait être relativement correcte à partir du Pentium 75.

EDITEUR : Electronic Arts
SORTIE PRÉVUE : fin juillet

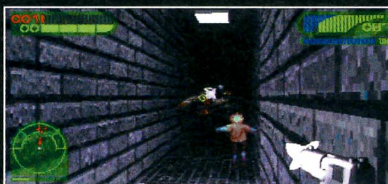
PC CD-ROM



Dawn of Darkness

EDITEUR : Océan
SORTIE PRÉVUE : Juillet/Aout

Dawn of Darkness n'est ni plus ni moins qu'un Doom, version Dolls. Bon, tout ça pour dire que vous aurez plein d'armes différentes à utiliser, que vous devrez combattre tout un tas de monstres pas cools, et enfin que pour une fois vous ne serez pas seul. Effectivement, vous serez épaulé par un compagnon d'infortune qui s'occupera avec ferveur de vos adversaires, au moins tout aussi bien que vous. Pour l'instant, on reste un peu sur sa faim.





PC CD-ROM

DIABLO



Diablo est un produit intéressant à plus d'un titre. Prévu pour Windows 95, il est d'abord le soft de "l'après Warcraft2". Il s'agit également de la premiere production de Blizzard North, la nouvelle division de Blizzard formée avec le rachat de Condor Inc. Ce sera aussi le premier à intégrer une option pour aller sur Battle.Net, leur serveur. Enfin, si l'on devait qualifier le concept de Diablo, on pourrait parler de vieux jeu nouvelle génération. Comprenez d'un Nethack ou Rogue dernier cri. En effet, le soft est, comme ses illustres ancêtres, axé autour d'un générateur aléatoire de donjons. En S-VGA avec une représentation en 3D isométrique, ce RPG offre le choix entre trois classes de personnages (guerrier, archer et sorcier).

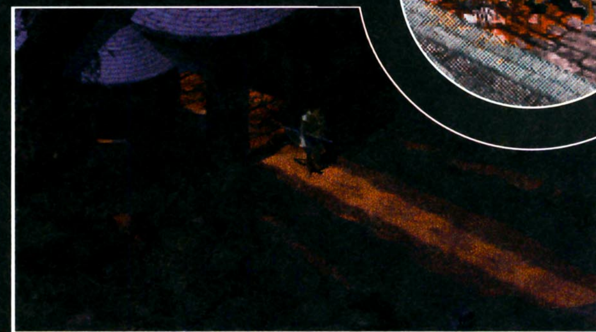


À vous donc de déambuler dans les souterrains pour massacrer les streums avoisinants, gagner de l'expérience et remplir les quêtes proposées. Si les mécanismes du jeu s'annoncent pour le moment simples (cliquer pour buter un monstre, ramasser les objets, ouvrir le coffre) et semblent s'apparenter à la première génération des D&D ("Moi vois, moi tue"), nous n'avons eu entre les mains qu'une version Alpha (beaucoup de choses sont ainsi appelées à évoluer). De plus, Diablo devrait atteindre une autre dimension en réseau. Il sera ainsi possible de jouer jusqu'à quatre, les énigmes s'adaptant en fonction du nombre : l'un des joueurs devra rester sur une dalle pendant que l'autre actionne un levier, etc. Au final, savoir si Diablo sera plus destiné aux amateurs éclairés qu' à un large public reste la grande inconnue. Une chose est cependant certaine : le soft se distingue par une réalisation "béton".

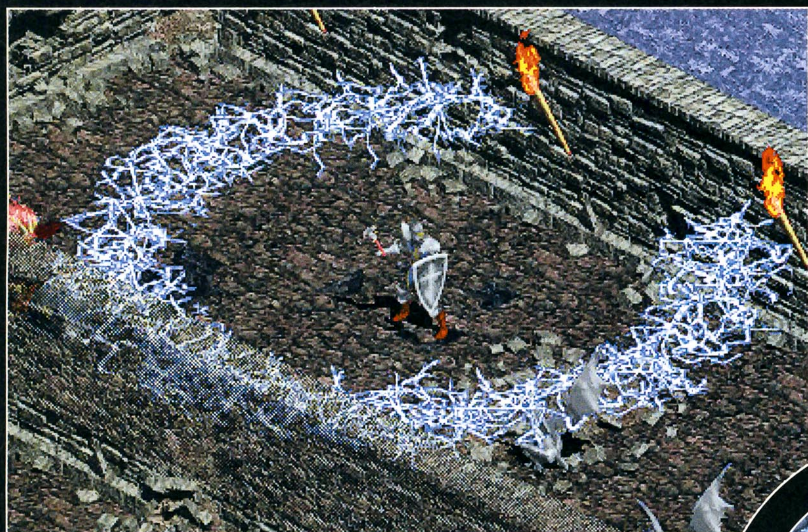
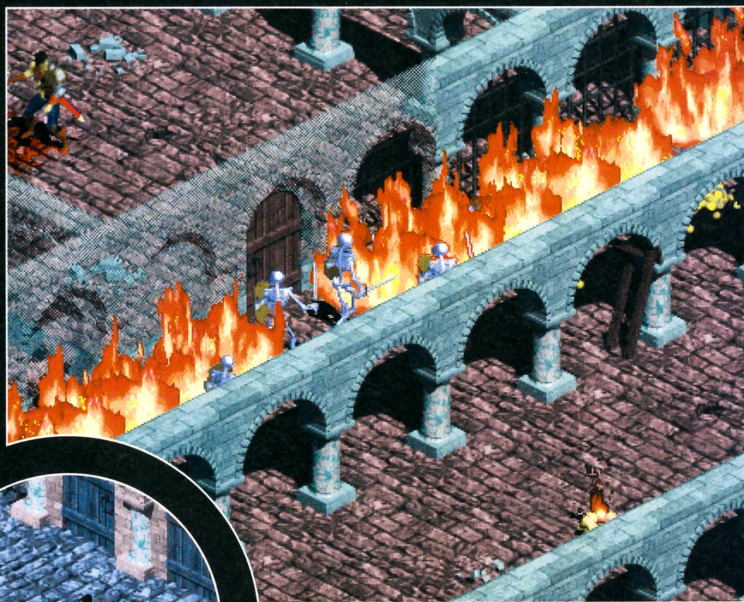
Tout, des animations aux décors en passant par les effets de lumière qui accompagnent les boules de feu ou autres sorts et les effets de transparence confèrent au jeu un superbe esthétisme. Bien plus, le soft est agrémenté d'une foultitude de détails : changements d'armes, etc. Bref, Diablo est graphiquement superbe, et si l'on considère que nous n'avons pu le voir que sur une version encore en développement, le jeu en lui-même s'annonce des plus prometteurs. Un soft qui a tout le potentiel pour devenir un incontournable pour les fans. Reste à attendre encore un peu pour savoir si celui-ci sera bien exploité. Allez, prenons des risques : avec Blizzard, gageons que ça devrait être le cas.







DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
EDITEUR : Blizzard
SORTIE PRÉVUE : Septembre 1996

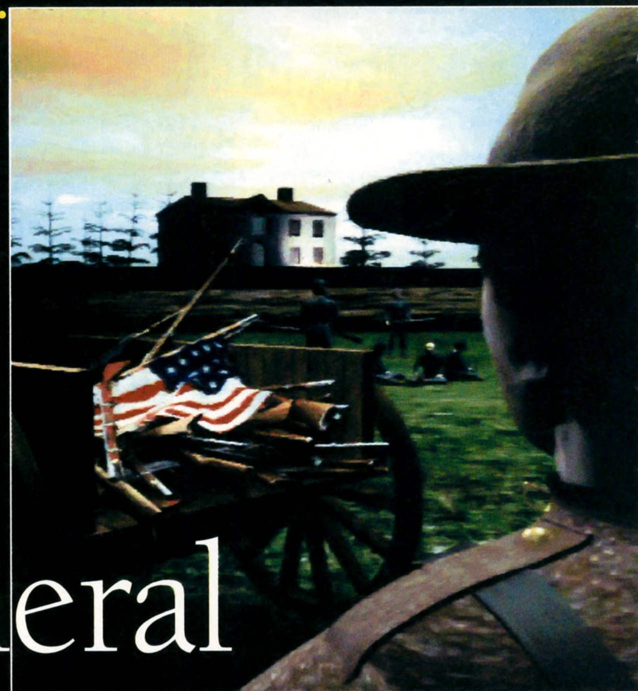







PC CD-ROM

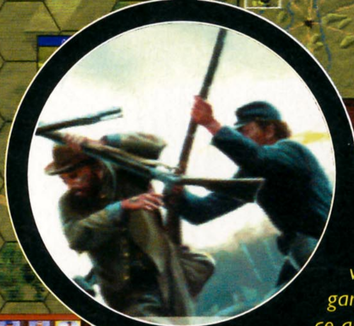
Robert E. Lee : Civil War General



Sierra revisite une des périodes les plus douloureuses de l'histoire des États pas trop unis avec Civil War General. Un wargame qui vous lance au milieu de 8 des plus célèbres batailles de la guerre de Sécession.
Une interface intuitive et un graphisme très fin permettent de se plonger immédiatement dans l'ambiance de ce wargame, les batailles étant également accompagnées de musiques militaires. Un produit qui semble prometteur. Reste à voir l'intelligence de l'ordinateur, qui n'était pas encore implémentée au stade de cette preview.



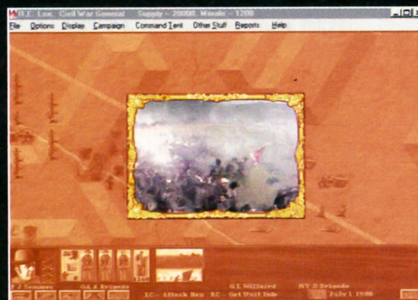






Les unités sont statiques, pas d'animations en vue. C'est un wargame, nom de Dieu, ce qui compte c'est la stratégie et le niveau de résistance de l'ordinateur.







C'est la nuit... la nuit... On se repose, on fait des campements, on joue de la gratte près du feu en attendant de retourner au front le lendemain matin.

DÉVELOPPEUR : *Sierra*
EDITEUR : *Sierra*
SORTIE PRÉVUE : *Septembre*
GENRE : *Wargame*



Si vous êtes né après le 1er janvier 1979, vous n'êtes plus obligé de faire votre service militaire.

En annonçant la décision fondamentale pour l'avenir de notre pays de doter la France d'une armée professionnelle, le Président de la République avait convié tous les Français à prendre part à un grand débat sur le devenir du service national. Ce débat est aujourd'hui clos. Le Président de la République, dans son allocution du 28 mai 1996, vient d'annoncer la suppression du service national obligatoire.
Afin de faciliter la nécessaire transition vers l'armée professionnelle, les jeunes gens nés avant le 1er janvier 1979 effectueront leur service dans les conditions actuelles. Les autres pourront, à la suite du rendez-vous citoyen, choisir l'une des modalités du nouveau service volontaire.

Un rendez-vous citoyen pour procéder à un bilan personnel, s'orienter, être conseillé pour mieux s'insérer dans la société, favoriser l'exercice de la citoyenneté, s'informer sur les impératifs de notre sécurité et les différentes formes de service volontaire.

Ce rendez-vous sera obligatoire à partir de 1997 pour les jeunes hommes nés après le 1er janvier 1979.
Il sera également ouvert sans restriction aux jeunes filles qui souhaiteront effectuer un service volontaire.
Ultérieurement, l'obligation s'étendra à toutes les jeunes filles.

Le rendez-vous citoyen, d'une durée de quelques jours, comportera quatre volets :
- un bilan personnel sur les plans médical, scolaire et socio-professionnel ;
- un rappel des droits et des devoirs du citoyen et du rôle des principales institutions, accompagné d'une orientation et de conseils personnalisés pour l'insertion des jeunes en difficulté ;
- une information sur les enjeux de la défense ;
- une présentation des différentes formes, militaires et civiles, du service volontaire.

> « Après *le rendez-vous citoyen,* votre seule obligation sera de choisir. »
>
> Charles Millon
>
> **Charles Millon**
> *Ministre de la Défense*

Un service volontaire dans les domaines de la sécurité et de la défense, de la solidarité ou de la coopération internationale et de l'aide humanitaire, rémunéré et favorisant la formation et l'entrée dans la vie professionnelle.

Ce service, d'une durée de 9 mois ou davantage, sera ouvert aux jeunes hommes et femmes à partir de 18 ans. Trois missions leur seront proposées :
- la sécurité, entendue au sens large : l'armée, la gendarmerie, la police, les douanes, les pompiers, la sécurité civile et la protection de l'environnement ;
- le renforcement de la cohésion sociale et la solidarité au sein d'organismes publics ou associatifs d'accueil, d'insertion et d'urgence sociale ;
- la coopération internationale et l'aide humanitaire afin d'affirmer l'engagement international et le rayonnement de la France.

Cette réforme sera soumise à l'automne au vote du Parlement.



PC CD-ROM

Harvester

Cette aventure, je crois que la première preview qu'on en ait faite date d'il y a trois ans... L'accouchement aura été difficile. Pourtant le soft en est maintenant au stade de la finition.

Harvester se déroulera dans un petit village américain des années 50, au croisement des univers bizarres et dérangeants de William Burrough, Stephen King et David Lynch : Harvest. Ledit village, est complètement isolé du reste du monde et a été construit autour d'un immense silo de missiles nucléaires. Une population heureuse et docile y vit dans la terreur des communistes, totalement manipulée par la secte des Harvesters.

Et vous voilà. Vous vous éveillez, amnésique (classique !), dans la peau d'un grand dadais nourri aux Kellog's. Vous devez paraît-il vous fiancer, mais tout ce que vous retrouvez de votre chère et tendre, c'est sa colonne vertébrale dans son petit lit trempé de sang. La police s'en fout. Votre petit frère gobe des tarentules. Votre mère s'en fout. Un militaire, cul-de-jatte, vous soupçonne d'être communiste, alors il vous fusille sur place. Les passants s'en foutent.

Mais nous, on s'en fout pas, et Harvester, on l'attend avec impatience.



Votre petit frère ne peut pas s'en empêcher, dès qu'une tarentule passe près de son berceau... il la croque avec délice.



Votre chère mummy prépare des cookies. Elle ne sait parler que de ça et de dons du sang, sa seconde passion.



Châtiment corporel pour les garnements qui discutent pendant les alertes nucléaires : la maîtresse, réputée pour sa sévérité, leur assène une juste punition à coups de batte de base-ball.



La secte des Harvesters. Impossible de s'y inscrire sans remplir 1 000 formulaires absurdes à la Poste.

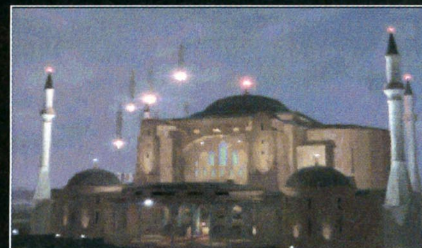


Bienvenue à Harvest ! Population : 51 cinglés. Plus vous, ça fera bientôt 52.



Le gardien de la base militaire est un cul-de-jatte paranoïaque qui porte le bouton rouge à sa ceinture. Dès qu'il se casse la gueule, c'est l'apocalypse nucléaire.





DÉVELOPPEUR : Future Vision
EDITEUR : Virgin
SORTIE PRÉVUE : Juillet
GENRE : Aventure

ULTIMA games

Des milliers* de CD ROM d'occasion
30 à 70% moins chers
*magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS CD-ROM

NOUVEAUX MAGASINS

- **ANTIBES** 5, rue Vauban - 06600 Tél : 93 34 39 14
- **VILLEFRANCHE** 11, rue des Marais - 69400
- **MULHOUSE** 11, rue de la Justice - 68100 Tél : 89 46 48 43
- **VOIRON** 2, avenue Georges Frier - 38500 Tél : 76 65 72 55
- **BIENTÔT À ROUEN, PAU, LE MANS, MONTPELLIER, ANGOULEME, VIENNE.**

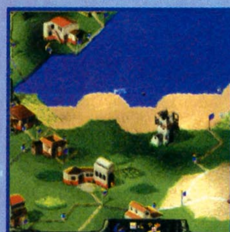
NOUVEAUTES

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

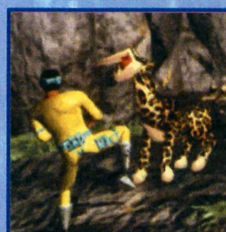
GRAND PRIX 2 + 1 CASQUETTE CADEAU 369 F

VOLANT + PEDALIER 499 F

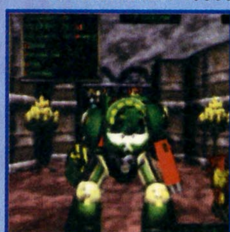
399 F **SETTLERS II**



369 F **TIME COMMANDO**



369 F **WARHAMMER 40000**



399 F **RIPPER**



PROMO

NEED FOR SPEED	299 F
SIMON LE SORCIER 1 et 2	199 F
LE 5ème MOUSQUETAIRE	199 F
DUKE NUKEN 3D	279 F
ENIGME DU MAITRE LU	199 F
FIFA 96	249 F
RAYMAN	249 F

DES MILLIERS DE CD ROM EN OCCASION (testés et vérifiés)
30 à 70% moins chers, disponibles

NEW

ZORK MENESIS	399 F
WITCHAVEN II	199 F
WARHAMMER	369 F
MEGARACE II	369 F
BERMUDA SYNDROME	NC
NORMALITY	329 F
OFFENSIVE	329 F
ZIDAME	299 F
PETE SAMPRAS	319 F
STORM	369 F
DUNGEON KEEPER	NC
DIABLO	NC
MASTER OF ORION II	NC
URBAN RUNNER	369 F
WITCHEAVEN II	299 F
TREASURE QUEST	399 F
OF SERPENT	399 F

OCCAS

Prix constaté dans les magasins parisiens

FULL TROTTLE	229 F
PHANTASMAGORIA	249 F
GABRIEL KNIGHT II	249 F
WING COMMANDER IV	299 F
«D»	249 F
DIG	249 F
STONE KEEP	249 F
FIFA 96	199 F
DARK FORCES	199 F
FUTUR SHOCK	269 F

PARIS

Paris/Gobelins 57, avenue des Gobelins - 75013	Tél : 47 07 33 00
Paris/Republique 5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86	Tél : 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés 73,BD St Germain - 75005	Tél : 43 54 50 00
Asnieres 95, avenue de la Marne - 92600	Tél : 47 91 49 47
Cergy Pontoise Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tél : 30 31 25 25
Aix en Provence Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tél : 42 93 18 93
Bastia 2, rue de la Miséricorde - 20200	Tél : 95 31 68 70
Bayonne 11, rue du Port de Castets - 64100	Tél : 59 46 13 38
Bordeaux 203, rue Ste Catherine - 33000	Tél : 56 92 85 11
Brive 29, rue de la République - 19100	Tél : 55 17 18 00
Brunoy 18, rue Pasteur - 91800	Tél : 69 39 55 82
Carcassonne 22, rue Aimée ramond - 11000	Tél : 68 47 49 74
Castres 6, rue Henri IV - 81100	Tél : 63 59 28 03
Issy Les Moulineaux Centre Commercial «Les Moulins» - 92130	Tél : 47 36 17 03
Limoges 40, avenue Garibaldi - 87000	Tél : 55 10 97 97
Le Havre 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tél : 35 19 00 82
Loches 5, rue St Antoine - 37600	Tél : 47 59 28 20
Lyon 32, rue Ney - 69006	Tél : 72 74 46 39
Manosque Centre Commercial Hyper U - 04100	Tél : 92 87 05 70
Marseille 31, rue du Docteur Jean Fiolle - 13006	Tél : 91 81 62 80
Millau 21, rue Droite - 12100	Tél : 65 61 07 01
Nimes 2, rue des Greffres - 30000	Tél : 66 76 16 16
Nice 42, bd Gambetta - 06000	Tél : 93 82 52 52
Perpignan 17, av. Guynemer - 66000	Tél : 68 50 89 50
Roanne 11, place du marché - 42300	Tél : 77 70 03 48
Rodez 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tél : 65 68 41 79
Royan 62, boulevard de la République - 17200	Tél : 46 05 21 79
Toulouse 11, rue des Lois - 31000	Tél : 61 12 33 34
Fort de France Centre Commercial Le Trident	Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO

36 68 11 19

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... **REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE**

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL 3615 ULTIMA GAMES

TELEPHONE 34 42 76 76 **FAX** 34 66 97 84

PAR COURRIER ULTIMA VPC BP 11 95650 BOISSY L'AILLERIE

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE
Tél : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 84.

Nom .... Prénom ....
Adresse complète ....
Tél. (obligatoire) ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ MANDAT LETTRE ❑ 25 F de port ❑ 60 F de port
I_I_I_I_I DATE D'EXP.
I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I
DATE.................. SIGNATURE

PC CD-ROM

PC Olympic Games





Je sens confusément qu'il va se passer quelque chose à Atlanta, cet été. Paf, un logo dans l'œil ! C'est drôle, hein ? Mon intuition se confirme chaque fois que j'empoigne une canette de boisson gazeuse. Vlan ! un autre logo. Et là, avec cette preview, les symptômes persistent. Des logos partout, partout ! Ça doit être le soleil, la chaleur et les huîtres à midi. Quand même des huîtres de montagne. Je ne comprends pas ce qui m'arrive. Mais c'est bien sûr : US Gold a remporté la licence exclusive des Jeux Olympiques d'Atlanta 96. Et vous aurez bientôt, sur vos PC, un soft dans la plus pure tradition hou la la-mon-clavier-passera-pas-l'été! Tout porte à croire qu'Olympic Games sera entièrement en 3D face pleine. C'est la tendance, remarquez.

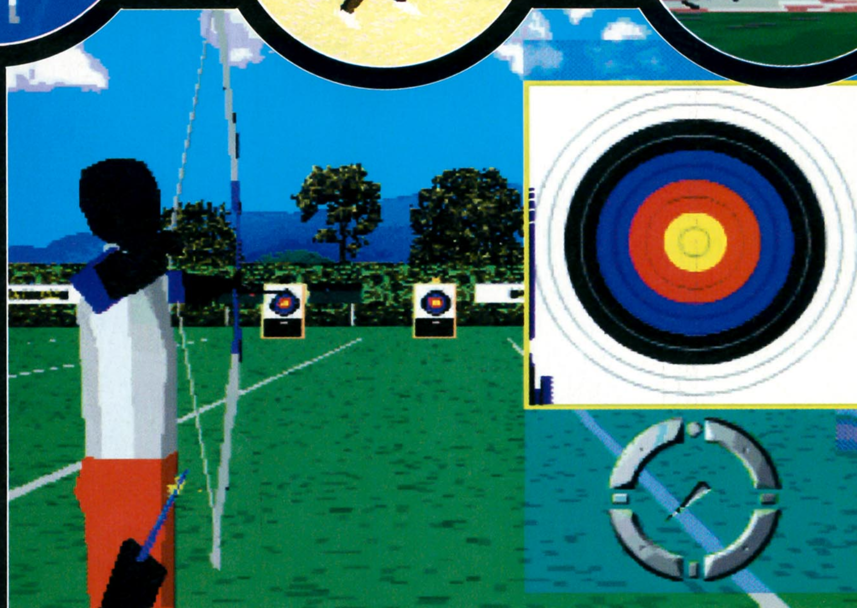






- Aahh, les Jeux Olympiques sur micro, c'est comme une compilation de sharewares. Un petit jeu de course, couplé avec un petit jeu de tir à l'arc, superposé à un petit jeu d'haltères, suivi d'un petit...





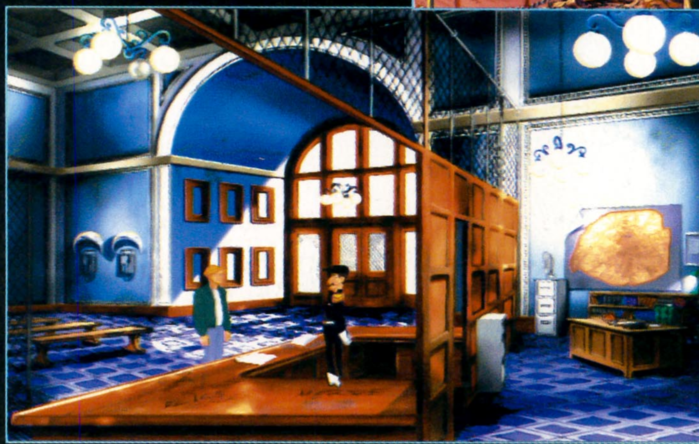
DÉVELOPPEUR : *Silicon Dreams*
EDITEUR : *US Gold*
SORTIE PRÉVUE : *Septembre 1996*
GENRE : *Hyper-narratif*

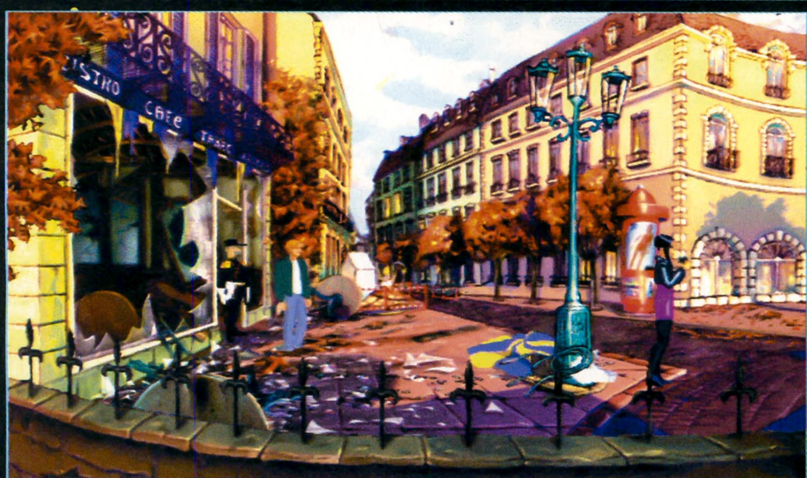
PC CD-ROM

Les chevaliers de Baphomet

Miraculeusement rescapé d'un attentat, alors qu'il sirotait tranquillement un thé à la terrasse d'un café chic de Saint-Germain, le docteur Stoppard se retrouve en possession d'un manuscrit millénaire recherché par toutes sortes d'agents secrets et d'illuminés. "Les chevaliers du Baphomet" sera une jolie aventure entièrement en dessins animés. Voyages dans le temps et conspirations seront au programme des réjouissances, avec, au centre de l'intrigue, les mystérieux templiers.







DÉVELOPPEUR : Virgin
EDITEUR : Virgin
SORTIE PRÉVUE : Septembre

PC CD-ROM WINDOWS



Total Mania





Total Mania, c'est plus de 20 missions. Vous dirigez vos hommes séparément ou ensemble. En plus de l'arcade, TM intègre des éléments de stratégie.

S'il y a des p'tits gars qui ont apprécié "Crusader: No Remorse", le jeu d'arcade d'Origin, c'est bien Cinematix. Eh bien, figurez-vous que Cinematix c'est l'équipe de développement de Domark. Du coup, ils se le sont programmé, le jeu d'action/stratégie qui leur faisait envie. Un peu pour eux et beaucoup pour notre satisfaction à nous, les joueurs ! Dans Total Mania, vous ne retrouverez que de bonnes recettes. De l'action, une vue isométrique, un graphisme très fin en S-VGA : comme dans Crusader.

Un brin de stratégie, des tonnes de matos à récupérer : Cinematix, s'est aussi inspiré de jeux comme "Syndicate" de Bullfrog ou "Breach" d'Impressions. Total Mania tournera sous Windows 3.1 ou Windows95. C'est à se demander si le DOS passera l'hiver ! À noter aussi une option de jeu en réseau. Pour une fois, les éditeurs n'ont pas été radins : une seule licence du programme sera nécessaire pour jouer à plusieurs.





DÉVELOPPEUR : Cinematix
EDITEUR : Domark
SORTIE PRÉVUE : Septembre

PC CD-ROM



Toshinden



Ne cherchez pas, il n'y en a pas. Les jeux de baston ont toujours été l'apanage des consoles, leur sacro-sainte exclusivité, leur fierté aussi. Soyons lucides, sur ordi. nous n'avons jamais eu droit qu'aux restes ou presque : des adaptations poussives, toujours catastrophiques, des horreurs quoi. Et puis voilà Toshinden. L'espoir renaît. Animations en 3D calculée en temps réel, paramétrables en fonction des performances de votre ordinateur. Possibilité de jouer en réseau, ou par modem. On croit rêver. Le soft ressemble énormément au magnifique jeu sur PlayStation. Il serait même, paraît-il, aussi rapide... à partir d'un 486DX66. Techniquement, ce que j'ai vu tient de la prouesse... Reste à tester le plus important : le gameplay. Le yoga vous fera patienter. Moi je vais me ronger les ongles.



Vous reprendrez bien une part de Doubitchouk ?

C'était historique : on ne se battait plus face-à-face. On pouvait se tourner autour, sauter lâchement sur le dos de l'adversaire qui faisait un bond de côté pour esquiver. C'était juste le pied.





Hey... matez-moi ces images, ça ressemble quand même drôlement à ce que je vous décris, non ? Et pourtant c'est pas de la PlayStation, c'est sur PC. Maintenant, on le saura. C'est techniquement possible.







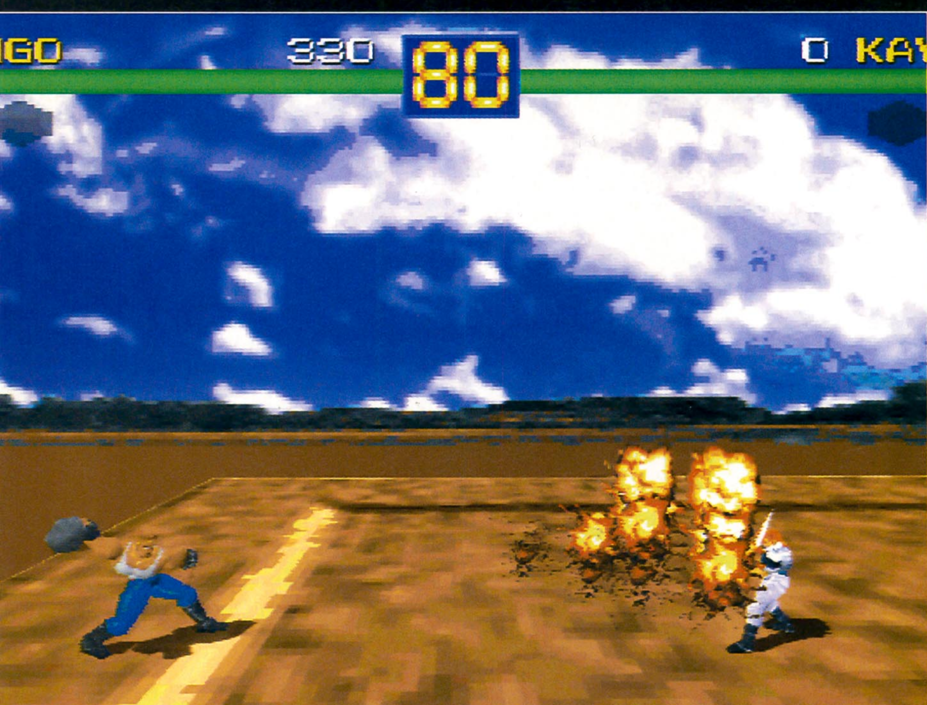
Selon la distance entre les deux persos, la caméra zoomait ou s'éloignait de l'action. On pouvait sauter très haut, pour assaisonner l'adversaire de boules de feu...

DÉVELOPPEUR : Playmate Interactive
EDITEUR : Funsoft
SORTIE PRÉVUE : Septembre





En 620 x 480, la finesse du graphisme est digne de PlayStation. De dantesques combats en perspective. Reste à voir si le jeu vaut l'achat d'une paire de paddles... Réponse le mois prochain.





Dans le menu, l'option "Versus Distant" est proposée : se taper dessus par téléphone ou en réseau ; un net progrès pour les couples en difficulté.





Je ne sais pas si vous connaissiez ce soft qui a donné ses lettres de noblesse à la PlayStation, mais la grande nouveauté réside dans la gestion des trois dimensions.

PC CD-ROM

Hardline

Vous vous souvenez de softs comme "Operation Wolf" ou "Mad Dog Mc Cree" ? Eh bien, Hardline suivra le même principe : buter des vilains pas beaux en dirigeant un curseur sur des séquences précalculées. Avec la technologie d'aujourd'hui en prime. Dans Hardline, vous pourrez utiliser 15 armes différentes et affronter plus de 70 ennemis au cours de 2 heures de film de très grande qualité. Vous devrez ramasser des tas de trucs bizarres afin de vous tirer des griffes de l'ennemi. Le scénario futuriste y va carrément de son histoire de secte satanique. Les auteurs du jeu étant passionnés d'Akira, on n'échappera pas non plus à l'utilisation de pouvoirs psioniques.







DÉVELOPPEUR : *Cryo*
EDITEUR : *Virgin*
SORTIE PRÉVUE : *Juillet/Août*

PC CD-ROM

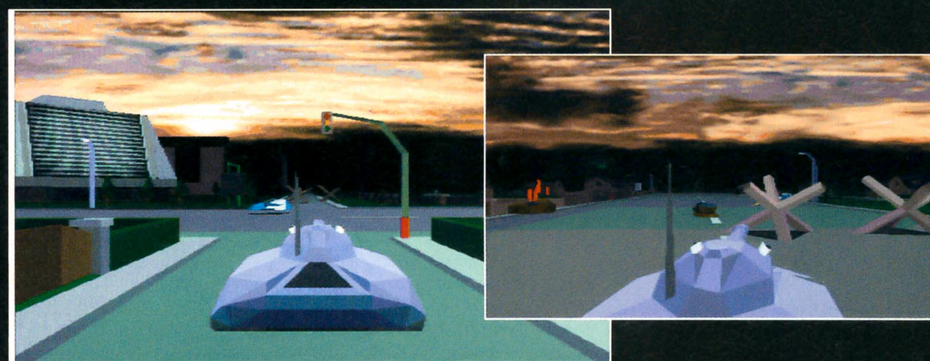
Metal Rage

L'éditeur français en forme de renard devrait bientôt nous sortir Metal Rage. Dans ce jeu d'action, vous serez aux commandes d'un tank de haute technologie, le prototype TK2003, bourré à craquer d'obus et autres missiles. Le moteur en 3D surface pleine devrait proposer des décors très détaillés : ville, hélicoptères, avions, voitures de police... D'ores et déjà, le clipping semble très faible, ce qui pourrait offrir un champ de vision particulièrement grand. Mais alors pourquoi ce scénario futuriste sur une prétendue planète Argonia ? Avec un moteur pareil, moi j'aurais refait l'attaque des tanks russes contre les révolutionnaires tchétchènes. C'est vrai, les jeux vidéo c'est fait pour rigoler!



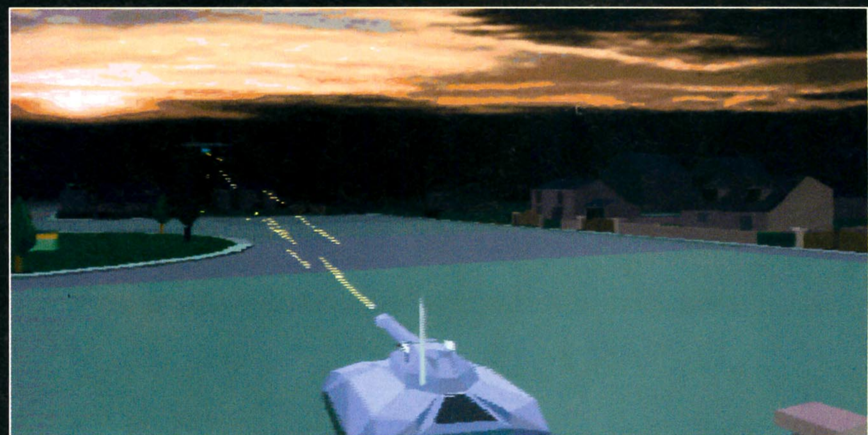








On pourra choisir entre plusieurs points de vue, externes ou internes.



DÉVELOPPEUR : Titus
EDITEUR : Titus
SORTIE PRÉVUE : Septembre

Guide

Voici un récapitulatif de tous les jeux

ALBION

TEST Page 123 | PC CD-Rom



JEU DE ROLES

EDITEUR : BLUE BYTE
DÉVELOPPEUR : BLUE BYTE
TEXTES EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIG. 486/66, 8 MO. COMPATIBLE WINDOWS95.

TECHNIQUE 77 | INTERET 83

CONCLUSION
Final Fantasy, euh pardon, Albion est un jeu de rôles correct, mais tout ce qu'il y a de plus classique. Il offrira une meilleure durée de vie et une plus grande profondeur de jeu que Death Keep testé dans ce numéro.

UP
- Un vrai jeu de rôle

DOWN
- Un peu vieux

AU CŒUR DU DEBARQUEMENT

TEST Page 118 | PC CD-Rom



WARGAME

EDITEUR : ALSYD
DÉVELOPPEUR : AVALON HILL/ATOMIC
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 À 2 JOUEURS (RÉSEAU, INTERNET, E-MAIL)
CONFIGURATION MINI : 486 8 MO RAM, VESA. NON COMPATIBLE WINDOWS 95. PRÉVU SUR MAC.

TECHNIQUE 70 | INTERET 86

CONCLUSION
"Au cœur du Débarquement" est un wargame sérieux, correctement réalisé.

APACHE LONGBOW

TEST Page 106 | PC CD-ROM



SIMULATEUR

DEVELOPPEUR : ORIGIN SKUNKWORK
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
JOUEUR : 1 CONFIG : 486-DX2-66, 8 MÉGAS RAM, COMPATIBLE WINDOWS.

TECHNIQUE 90 | INTERET 91

CONCLUSION
Seuls les possesseurs de machine de course pourront pleinement goûter aux joies de ce simulateur d'hélicoptère. Super-réaliste : nul doute qu'Apache Longbow fait partie des meilleurs softs de ce genre. Le mode "réseau" est absent, ce qui est surprenant de nos jours.

UP
- Très grand réalisme
- Graphisme détaillé en S-VGA
- Voix en francais

DOWN
- Pas de mode "réseau"
- Super-moche en VGA
- Temps de chargement assez longs

CYBER JUDAS

TEST Page 117 | PC CD-ROM



SIMULATION GEOPOLITIQUE

EDITEUR : EMPIRE
DÉVELOPPEUR : MERIT STUDIOS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS , 1 JOUEUR, CONFIGURATION MINI : 486/66, 8 MO , VESA, CD 2X. PLACE DISQUE DUR : 25 MO. COMPATIBLE WINDOWS 95.

TECHNIQUE 75 | INTERET 70

CONCLUSION
Cyberjudas va peut être passionner les fanas de géopolitique. Ce sera sans moi.

CYBERSTORM

TEST Page 120 | PC CD-ROM



STRATÉGIE WARGAME

EDITEUR : SIERRA
DÉVELOPPEUR : SIERRA
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 À 8 JOUEURS, CONFIG. 486/66, 8 MO RAM, S-VGA, CD2X, CONFIG.RECOMMANDÉE : PENTIUM AVEC VIDÉO PERFORMANTE. COMPATIBLE WINDOWS 95.

TECHNIQUE 90 | INTERET 75(seul)
EN RESEAU 90

CONCLUSION
Cyberstorm est parfaitement réalisé. Dommage que l'intérêt des missions ne soit pas plus grand. Il y a quand même une option "réseau".

UP
- Réalisation
- Bioderms
- Interface
- Réseau

DOWN
- Missions
- Concept pas assez fouillé

DEADLINE

TEST Page 100 | PC CD-ROM



STRATEGIE ACTION

EDITEUR : PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR : MILLENIUM
TEXTES EN FRANÇAIS, VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG. 486/66 AVEC 8 MO DE RAM, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 82 | INTERET 90

CONCLUSION
Bonne surprise: malgré des défauts de jeunesse et une prise en main un peu complexe, Deadline s'avère passionnant. Vivement Deadline2 !

UP
- Sujet
- Réalisme

DOWN
- Petits défauts

DEATHKEEP

TEST Page 117 | WINDOWS 95



JEU DE ROLE

EDITEUR : SSI -
DÉVELOPPEUR : LION ENTERTAINMENT - TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG. 486/66, 8 MO, CD 2X, VESA. DISPO SUR 3DO, TESTÉ DANS JOY 70

INTERET 60 (CONFIRMÉ)
TECHNIQUE 80 | INTERET 75 (DEBUTANT)

CONCLUSION
Death Keep est un Dungeon exclusivement réservé aux nouveaux venus qui viennent d'acheter un PC avec Windows95.

UP
- Musique

DOWN
- Trop simpliste
- Trop facile

EARTHWORM JIM 2

TEST Page 92 | PC CD-ROM



PLATES-FORMES

DEVLOPPEUR : SHINY - EDITEUR : FUNSOFT - JOUEUR : 1 - CONFIG : 486 DX 33, 8 MO RAM

TECHNIQUE 89 | INTERET 90

CONCLUSION
Après Rayman, Earthworm Jim prouve que les jeux de plates-formes ont leur place sur PC. Très bien réalisé et surtout bourré d'humour, Jim possède toutes les qualités que l'on demande à ce style de jeu. Cependant, mieux vaut posséder un pad 4 boutons pour en profiter pleinement

UP
- Un humour rafraîchissant
- Une très bonne réalisation

DOWN
- Limite jouable sans pad

L'ENIGME DE MAITRE LU

TEST Page 114 | MAC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : SANCTUARY WOODS

TECHNIQUE 70 | INTERET 85

CONCLUSION
L'énigme de Maître Lu, malgré quelques passages un peu longuets, est un jeu d'aventure agréable, disposant d'un bon scénario et d'une bonne durée de vie.

UP
- Décors superbes
- Bonne ambiance sonore
- Version française intégrale

DOWN
- Déplacements lents sur PowerMac
- Certains passages trop longs ou répétitifs

FIRE FIGHT

TEST Page 124 | PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR: ELECTRONIQUE ARTS
DÉVELOPPEUR: CHAOS WORKS, EPIC MEGAGAMES
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIGURATION MINI : PENTIUM 90, 8 MO

TECHNIQUE 65 | INTERET 70

CONCLUSION
C'est beau, pas très original ; mais surtout, c'est trop lent.

d'achat

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

FLIGHT UNLIMITED

TEST Page 116 MAC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR : LOOKING GLASS TECHNOLOGIE
DÉVELOPPEUR : LOOKING GLASS TECHNOLOGIE

TECHNIQUE 90 INTERET 88

CONCLUSION
Flight Unlimited, en plus d'être beau et bien réalisé, est aussi réaliste. Il a donc tout pour plaire à l'amateur de voltige aérienne.

UP
- C'est réaliste
- C'est beau
- C'est bien fait

DOWN
- Nécessite quand même une machine puissante

GRAND PRIX 2

TEST Page 76 PC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR / DÉVELOP. : MICROPROSE
TEXTES VF, 1 OU 2 JOUEUR EN LINK, CONFIG. RECOM. 486 DX4 EN VGA, PENTIUM 90 EN S-VGA. COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 93 INTERET 98

CONCLUSION
L'attente fut longue, mais le résultat fait oublier toute... euh comment dire... euh toute attente. Geoff Crammond et Microprose nous prouvent une fois de plus que la simulation n'ont aucun secret pour eux. Quoique... il en faut des secrets pour obtenir un tel résultat ! Grandiose !

UP
- Tout, sauf l'ergonomie.

DOWN
- Rien, sauf l'ergonomie à revoir?

OFFENSIVE

TEST Page 122 PC CD-ROM



WARGAME

EDITEUR : OCEAN

TECHNIQUE 85
INTERET DEBUTANT 70 CONFIRME 50

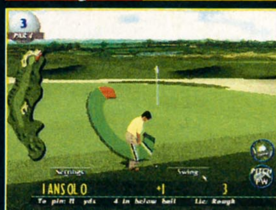
CONCLUSION
Offensive se présente comme un gentil wargame se situant pendant la Seconde Guerre mondiale, pour débutants et en vue isométrique. Il offre une multitude de petits scénarios retraçant l'épopée du Débarquement, avec la possibilité de jouer un camp ou l'autre mais tout seul.

UP
- Jolis paysages
- Possibilité de tuer des chevaux
- Scénar. très rapides

DOWN
- J'ai pas été assez clair ?

PGA EUROPEAN: OXFORD. COURSE

TEST Page 119 PC CD-ROM



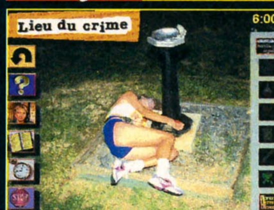
GOLF

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : EA SPORTS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS, 1 À 4 JOUEURS, CONFIGURATION MINI : 486/66, 8 MO, VESA.

INTERET 85

QUI A TUE PAM TAYLOR?

TEST Page 122 PC MACCD-RO



AVENTURE

EDITEUR : ALSYD MULTIMEDIA
DÉVELOPPEUR : CREATIVE MULTIMEDIA

TECHNIQUE 40 INTERET 60

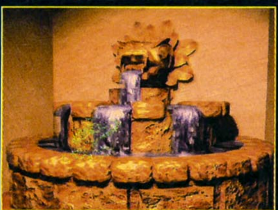
CONCLUSION
Les différents scénarios des trois meurtres auraient pu être intéressants s'ils avaient été servis par une technique plus élaborées et des acteurs plus crédibles.

UP
- Les photos de cadavres

DOWN
- Les acteurs ringards
- La technique ultra-dépassée

SHIVERS

TEST Page 113 MAC CD-ROM



AVENTURE

CONFIGURATION : 68040 OU POWERPC, 5 MO DE RAM (9 MO SUR POWERMAC), CD 2X (4X RECOMMANDÉ), 13" EN 256 COULEURS, 10 MO DE DISQUE DUR. OPTIMISÉ POWERMAC.

TECHNIQUE 90 INTERET 85

CONCLUSION
Un peu d'aventure avec beaucoup d'énigmes, un graphisme somptueux, un environnement sonore exceptionnel et une réalisation soignée font de Shivers une incontestable réussite.

UP
- Le graphisme
- L'ambiance sonore

DOWN
- Les scènes vidéo de qualité moyenne

STARFIGHTER 3000

TEST Page 110 PC CD-ROM



ACTION/SIMULATION

EDITEUR : TELSTAR
DÉVELOPPEUR : KRISALIS
TEXTES ET VOIX EN FRANCAIS, 1 JOUEURS, 486 DX66, DISPO SUR 3DO

TECHNIQUE 85 INTERET 83

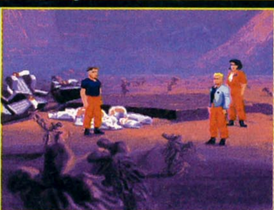
CONCLUSION
L'adaptation d'un excellent titre de 3DO qui aurait pleinement tenu ses promesses si l'ergonomie n'avait pas été conçue par H.P. Lovecraft.

UP
- Le moteur 3D
- Les missions, de bonne qualité
- C'est plutôt joli et rapide

DOWN
- &§%*¶{'a !!! de commandes au clavier

THE DIG

TEST Page 112 MAC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : LUCASARTS
CONFIGURATION : 68040 33MHZ OU POWERPC, CD 2X, 8 MO DE RAM (12 POUR PMAC), MONITEUR 13" 256 COULEURS. OPTIMISÉ POWERMAC. DISQUE DUR POUR LES SAUVEGARDES.

TECHNIQUE 70 INTERET 88

CONCLUSION
Malgré un aspect graphique quelque peu déplorable, The Dig bénéficie d'un excellent scénario.

UP
- Un scénario très profond
- La musique
- En français (texte et voix)

DOWN
- Les choix des couleurs
- Le graphisme
- La taille des sauvegardes

WING COMMANDER IV

TEST Page 104 MAC CD-ROM



ACTION

DÉVELOPPEUR : ORIGIN
EDITEUR : ORIGIN

TECHNIQUE 85 INTERET 85

CONCLUSION
Simulation de combats spatiaux doublée d'une super-production cinématographique, Wing Commander IV est sans aucun doute le meilleur de la série... et de sa catégorie. Une machine puissante est cependant conseillée.

UP
- Film superbe
- Un scénario évolutif et variable qui assure une bonne durée de vie

DOWN
- Nécessite une machine puissante
- Quelques ralentissements dans les phases de combat

WITCHAVEN 2

TEST Page 124 PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR : US GOLD
DEVELOPPEUR : CAPSTONE
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIGURATION MINI : PENTIUM

TECHNIQUE 75 INTERET 80

CONCLUSION
Un bon vieux jeu qui nous revient à peine lifté. Plaira aux fans pas trop regardants qui ont épuisé tous les autres titres du registre.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi consulter nos **P.A.** sur **CD ROM**. Votre traitement de textes préféré peut être utilisé pour effectuer une recherche précise. Moi je dis bravo.



PETITES ANNONCES

6 bis rue Fournier
92588 Clichy Cedex

Au fait, on a déménagé. Maintenant, ça se passe au 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy CEDEX.

3DO

Vente

Dép. 46 Vends jeux 3DO : Doom, Burning, Night Trap, Captain Quazar, recherche PO'ED, Return Fire 2 ou autres jeux 3DO, échange possible. Tel à Dorian au 65 22 58 91 à toute heure.

Dép. 81Vends 3DO F-10 2 manettes + 9 jeux + adaptateur SNN : 2000 Frs. Tel au 63 61 46 67 le soir.

Dép. 92 Vends nbx jeux 3DO de 70 à 250 Frs frais de port inclus, liste sur demande à Féger David 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36 après 20 h 30.

Pc

Achat

Dép. 2 Achète jeux et utils sur PC CD, cherche contacts pour échange sur disk. Cottret Gilles 15 Bd Cordier 02100 St Quentin.

Dép. 21 Achète disque dur très bon état format 3» IDE 100 à 250 Mo jusqu'à 1 Frs le Mo. Tel à Fred au 80 21 34 52.

Dép. 27 Achète Warcraft 2, Doom 2, vends CD Roms et disks PC. Thierry Choplain 20 Rue Croix Jérôme 27750 La Couture Bousey.

Dép. 31 Cherche contacts pour achat chez Bug's en Belgique. D. Janer 37 Bd des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 39 Achète jeux VF : Ripper, Settlers 2, Warcraft 2 : 200 Frs le jeu complet et autres news. Tel à Emeric au 84 47 52 48.

Dép. 42 Achète jeux PC : Phantasmagoria, Ripper, Rebel Assault 2, Wing Commander 4, Lost Eden, Chronicle of the Sword. Mr Paradis 30 Rue C. Drivon 42800 Rive de Gier.

Dép. 56 Achète carte écran 1 Mo ISA, prix maxi 200 Frs, lecteur CD Rom 4x et carte mère 486 DX 50 sans CPU. Tel au 97 26 19 82 le soir à David.

Dép. 80 Achète carte mère 486 + CPU 486 Dx2 66 + Ram 8 bits + disque dur : 200 Mo. Tel à Vincent au 22 78 23 14.

Dép. 83 Achète Légende de Kyrandia 1 VF . Tel à Dominique au 94 45 68 54.

Dép. 91 Achète PC 133 Mhz, moniteur en bon état et vends HP 95LX : 1800 Frs. Tel à Fred au 69 05 62 23.

Dép. 92 Recherche jeux SSI : Pool of Radiance, C. of the Azure Bonos, Secret of the Silver Blades, Pool of Darkness, le tout sur PC, en région parisienne. Tel au 42 37 01 05 après 18 h.

Dép. 93 Achète PC CD Rom tout style, envoyez liste et tarifs à Romain Rigault 37 Rue de la Justice 93800 Epinay sur Seine.

Dép. 94 Achète jeux PC CD à bas prix et du matériel pour PC, envoyez vos listes à Christophe Vera 82 Rue de Verdun Bat Cl 94500 Champigny.

Contact

Dép. 6 Cherche contacts sur PC CD. O'Donnell Patrick 19 Boulevard de Cessole 06100 Nice.

Dép. 13 Cherche contacts pour jeux en link, vends écran VGA mono : 200 Frs, accessoires pour Ps/2 (DD, 3»...), LBA 100 Frs, Strike Commander + accessoires : 70 Frs, échange logiciel d'électronique. Tel au 42 54 10 33 sur le dép. 13.

Dép. 13 Recherche pour compléter équipe : un codeur et un musicien pour projet de wargame en développement. Tel au 90 58 15 35 ou au 90 50 14 06 à Jean-Luc.

Dép. 13 Cherche partenaire pour jeu en link (sur PC) sur Aix ou alentours, vends LBA 100 Frs, Compil. pas cher, échanges de jeux. Tel au 42 54 10 33 le soir.

Dép. 29 Cherche contacts PC utilitaires, photo, musique, achète à petits prix. Le Goff JJ Allée Mechou Goarem 29160 Crozon.

Dép. 34 Cherche sur PC, contacts sérieux et rapides, envoyez liste à Alan Cabre Appt 45, 250 Rue des Eucalyptus 34090 Montpellier ou par mail : acabre@crit2.univ-montp2.fr.

Dép. 39 Cherche contacts sur PC CD, échange CD Myst VF, Rayman. Bardet Christophe 209 Chemin des Petits Quarts 39000 Lons le Saunier ou tel au 84 24 49 77 après 19 h.

Dép. 63 Cherche contacts sur PC, envoyez liste à Chanthavong Sylvain 54 Rue Régine Vacher 63360 Gerzat ou tel au 73 23 35 45.

Dép. 64 Cherche contacts pour échange de softs, réponses assurées. Warret Nicolas 1 Avenue de Monein 64150 Mourenx.

Dép. 71 Cherche contacts PC sur streamer QIC80. Diconne Laurent 1 Rue de Lessy 71590 Gergy ou tel au 85 91 68 58 après 20 h.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC. Stéphane Pouchet 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre.

Dép. 76 Cherche contacts pour jeux d'aventure, vends CD : KQ7 et Timegate. Lemery Sophie 56 Rue des Hallates 76610 Le Havre.

Dép. 77 Nous développons une CDthèque : rejoignez-nous ! Infos sur disks contre 2 timbres à JDSF 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 91 Recherche contacts en tout genre sur PC et sources en BC++. Lempereur Serge 53 Rue de Paris 91120 Palaiseau.

Dép. 94 Cherche très bon joueurs pour des parties à Doom, Duke, Warcraft 2 sur la région parisienne. Tel à Sébastien au 49 80 92 74.

Dép. 94 Cherche contacts sur Zip 100 PC et Atari. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Vente

Dép. 1 Vends jeux, utils, compils sur CD pour PC à 200 Frs. Tel à Philippe au 50 20 78 59.

Dép. 3 Vends CD Rom en tout genre à prix intéressant + matériel informatique. Tel au 08 77 71 97.

Dép. 6 Vends PC Dx4 100, 8 Mo Ram, carte vidéo SVGA 1 Mo, DD 850 Mo, CD Rom 6x, carte son SB 16, souris, clavier, écran 14», imprimante Olivetti : 6700 Frs. Tel au 93 63 13 05.

Dép. 6 Vends nbx jeux CD et news à prix sympas. Aru Frédéric 527 Route d'Aspremont 06690 Tourrette Levens.

Dép. 7 Vends 486 Dx2 66, DD 540 Mo, 12 Mo Ram, carte son, CD Rom 2x, écran 14», HP 30 w., nbx logiciels, utilitaires, jeux : 7000 Frs à débattre. Tel à Lio au 75 64 07 18.

Dép. 8 Vends PC 486 SX33, 4 Mo, CL GD540, DD 130 Mo, SB Pro, CD-Rom Sony 2x, garantie, nbx livres, jeux, utils, vendu 6000 Frs (valeur 13000 Frs). Tel à Stéphane au 24 58 32 26.

Dép. 9 Vends jeux PC, tous originaux : SW6, Jagged Alliance, The Dark Eye, Fast Attack, Secret Mission, Top Gun, Enigme de Maître Lu, Win C.3, USNF + MF, Frankenstein, Conquest of the New World. Tel à Bruno au 61 67 70 00.

Dép. 13 Vends King Quest 6 CD : 90 Frs ou échange contre Super Street Fighter 2 Turbo ou CDV Vrotsukidoji ou autres manga. Tel à Patrick au 91 33 28 35 après 18 h.

Dép. 13 Vends jeux et utils sur CD Rom, vends anciennes revues informatique. Broucke Jimmy 5 Avenue Jean Moulin 13580 La Fare Les Oliviers.

Dép. 14 Vends lot CM386 Dx 40 + HDD 110 + carte vidéo + Sound Blaster + carte Ctrl : 1500 Frs. Tel au 16 31 94 08 90.

Dép. 14 Vends carte mère 486 DX 40 : 600 Frs, CD Rom Panasonic 2x : 300 Frs, CD Rom Mitsumi 4x : 550 Frs, carte son SB Pro 2 : 350 Frs. Tel au 16 31 80 79 63 à Jean.

Dép. 18 Vends Pentium 120, 8 Mo, 256 Ko cachés, HD 540 Mo, carte vidéo Cirrus Logic 1 Mo accèle Win, CD Rom 4x, SB 16 ASP, écran 14» SVGA, jeux, CD, clavier, souris : 8500 Frs. Tel au 48 25 36 02 après 19 h.

Dép. 19 Vends jeux et utils sur PC, disks et CD, liste sur demande. Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 20 Vends carte vidéo Miro 20 SD 2 Mo : 500 Frs, vends CM PCI 486 + CPU Intel DX4 100 Overdrive : 500 Frs port inclus. Tel à David après 18 h au 09 46 16 70 en Corse.

Dép. 27 Vends 486 SX 33 avec 4 Mo de Ram, CD Rom créative 2x, Sound Blaster 16, disque dur extractible 80 Mo, lecteur de disk et beaucoup de logiciels. Tel à Julien au 32 35 81 23.

Dép. 27 Vends CM 486 VLB évolutif Pentium 200 Frs, 486 DX2 66 160 Frs (les 2 : 300 Frs), carte graphqieu VLB 2 Mo cirrus 200 Frs, CD Rom. Tel après 18 h au 32 26 24 39 à Thierry.

Dép. 27 Vends 486 SX 33, avec 4 Mo de Ram, CD Rom Creative 2x, Sound Blaster 16, disque dur extractible 80 Mo, lecteur de disquettes et beaucoup de logiciels. Tel à Julien au 32 35 81 23.

Dép. 28 Vends 486 DX2 66, VLB, 4 Mo, 256 Ko cachés, carte Cirrus, Logic 1 Mo SVGA, lecteurs 5» et 3», imprimante Epson LX 9 aiguilles + 5 rubans, écran 14» : 4500 Frs. Tel au 38 83 50 23.

Dép. 29 Vends jeux PC CD : 200 Frs pièce port compris : Transport Tycoon, Warcraft, Van Gogh, Civnet, A4 Network, Quantum G., Machiavelli, King Quest 7. Tel au 98 05 34 22.

Dép. 30 Vends 386 DX 40, 4 Mo SVGA 14», SB 2. Joystick, jeux : Doom 2, F1 GP, Horde, Lost Vikings, Day of the Tentacle, Lemmings... 3900 Frs. Tel au 66 79 03 58.

Dép. 31 Vends PV 486 DX4 100, moyen tour, Ram 4 Mo, DD 380 Mo, 256 Ko cachés, 1 Mo VLB, écran 14» neuf, multimedia (CD Rom 4x, carte son 16 bits + HP 50 W) 3890 Frs, NON 3290 Frs. Tel au 51 25 06 91.

Dép. 31 Vends DX2 66, VLB, DD 540 Mo + DD 250, 8 Mo Ram, écran 14», carte son SV16, CD x2, clavier, souris, Win 95, jeux PC CD : 5000 Frs à débattre. Tel à Fred au 61 75 82 91.

Dép. 32 Vends carte vidéo Stealth 64 2 Mo VRam S3 968 : 900 Frs, carte SB2 : 200 Frs. Tel au 62 61 31 78.

Dép. 33 Vends DX4 100 8 Mo, écran 15», enceintes, filtre écran, CD 2x, carte SB Pro, nbx logiciels et jeux : 5400 Frs. Tel au 56 96 19 14 avant 17 h ou le week-end.

Dép. 33 Vends Worms 3» avec boite : 230 Frs, cherche carte son SB, le tout à bas prix. Tel au 56 96 21 20 à partir de 18 h.

Dép. 33 Vends Phantasmagoria VF 250 Frs, Front Line 100 Frs, Genesia, Dune 200 Frs, Battle Isle 3 : 100 Frs, Loom, Carmen San Diego : 100 Frs. Tel au 56 65 63 74 à Jérôme.

Dép. 35 Vends 486 DX2 66, Ram 8 Mo, DD 420 Mo, CL5428 1 Mo, 14» Viewsonic GE, CD 2x Panasonic, SB16, HP, nbx jeux et logiciels : 7000 Frs à débattre. Tel au 99 84 89 99 à Philippe, chambre 105.

Dép. 35 Vends 486 DX4 100 Ram 8 Mo, 256 Ko cachés, HD 700 Mo vidéo Cirrus 5429 VLB, CD Rom 4x, SB 16 : 5500 Frs. Tel au 99 52 73 70.

Dép. 37 Vends Ram 32 bits neuve 4/8/16 Mo : 390 Frs, 750 Frs,1400 Frs TTC, DD 1 Go : 1300 Frs, 2 Go : 1950 Frs, 1,3 Go SCSI : 1950 Frs, CM PCI Triton P200 cachés wb, : 750 Frs, CPU P90-P166, configs. Tel au 47 67 66 69.

Dép. 38 Vends 486 Sx 33 4 Mo, DD 170 Mo, CD 2x, SB Pro 16 VLB, SVGA écran 14», logiciels, jeux. Tel le soir au 76 35 66 60.

Dép. 40 Vends jeux et utils sur PC, PC CD et autres, liste sur demande. Pascal Naud 14 Avenue de la Cote d'Argent 40000 Mont de Marsan.

Dép. 42 Vends sur PC CD : Need for Speed, Apache Longbow, Jewels of Oracle ou échange contre EF2000 VF ou Steel Panthers VF. Tel à Philippe au 77 97 03 97 vers 19 h.

Dép. 42 Vends jeux PC : Phantasmagoria VF, Gabriel Knight 2 VF... envoyez lettre timbrée et une disquette pour liste à Dessemond Bertrand 10 Rue Diderot 42300 Roanne.

Dép. 44 Vends 486 Dx2 66, DD 540 Mo, 8 Mo, carte vidéo Orchid FA, carte son comp. SB 16, CD x, HP 100 w, écran 14», logiciels : 5000 Frs. Tel au 16 40 50 88 00.

Dép. 44 Vends ou échange nbx jeux et utils récents sur HD et CD, vends 50 boites de 10 disks HD 15 Frs la boite sur Nantes uniquement. Tel à Guillaume au 16 40 84 09 45.

Dép. 45 Vends processeur Pentium 120 : 1400 Frs, vends jeux PC CD : Screamer, LBA, Flight Unlimited, SSF2 turbo à 150 Frs et Duke 3D 250 Frs. Tel à Nicolas au 38 49 12 27.

Dép. 51 Vends Streamer, état neuf, jamais servi avec 1 cartouche QIC80 : 600 Frs. Tel au 51 82 54 28.

Dép. 53 Vends PC Dx33, 8 Mo, 256 Ko cachés, carte vidéo SVGA 1 Mo, DD 700 Mo, CD Rom 2x, carte son SB16 + HP, écran 14», joystick, jeux, imprimante HP Deskjet 500, Win 95, Multi config. Tel au 16 43 00 79 15.

Dép. 54 Vends barettes de 4 Mo en 32 bits : 550 Frs à débattre. Tel au 83 27 80 03 après 17 h ou Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richardménil.

Dép. 54 Vends, échange, achète jeux CD, vends streamer 420 + K7. Rossion Franck Le Neptune Appt 8 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre ou tel au 83 53 17 77.

Dép. 57 Vends PC 486 DX 400 (8/240 Mo) + SB 16, CD x2, enceintes, jeux (Crusader, Fade to Black, Rayman...) : 7000 Frs à débattre. Tel le soir ou aux heures de repas au 87 66 24 50.

Dép. 59 Vends jeux originaux PC 50 Frs + port : F14, Fleet Defender, Overord, 1942 Air War, Aces of the Deep, Aces Over Europe, F15 III, TFX Harrier. Tel à Alain après 20 h au 27 88 33 56.

Dép. 59 Vends news à bas prix. Fred Gezequel 13 Bd Victor Hugo 59140 Dunkerque.

Dép. 59 Vends Top Gun, Jane's ATF, Command and Conquer + Opérations Survie, Thrustmaster Mark 1, Flight. Tel au 20 37 31 51.

Le film le plus trouble de la décennie...

La cassette vidéo
+ le magazine
79 F
seulement





BASIC INSTINCT

En vente le 3 juillet chez votre marchand de journaux

PETITES ANNONCES
6 bis rue Fournier
92588 Clichy Cedex

Dép. 59 Vends jeux PC CD (LBA 99 Frs, Amazone Queen 150 Frs...) et rachète aussi jeux, vends Pentium 133, 8 Mo, 14» SVGA, garanti : 6790 Frs. Tel à Yannick au 20 94 43 42 après 18 h.

Dép. 60 Vends 586-133 PCI 256 couleurs, 12 Mo, Mini tour 64 b. 2 Mo PCI HDD 170 Mo Sony 14» fax/minitel : 3900 Frs, vends 486 DX4 100 PCI 256 couleur, tour 4 Mo HD 105 Mo, 1 Mo minitel, SVGA 14» : 2500 Frs. Tel au 16 44 60 63 21.

Dép. 62 Vends ou échange jeux PC disks et CD. Tel au 21 57 02 40 après 16 h.

Dép. 67 Vends imprimante MC2410 + Bac feuille à feuille + cable II + 2 rubans : 700 Frs port compris. Tel au 88 25 25 36 ou au 88 31 54 05 après 18 h à Paulo.

Dép. 67 Vends guide de formation professionnelle : Windows 3.1, Word 2,6, Excel 4,5 : 50 Frs + 30 de port. Tel à Jean-Marc au 88 78 63 81 le week-end.

Dép. 68 Vends, achète, échange jeux sur PC CD et autres. Christophe Urbain 12 Rue de la Weiss 68125 Houssen.

Dép. 69 Vends 486 Dx2 66 Acer Multimedia 8 Mo ram, DD 850 Mo (pleins), Win 95, nbx logiciels, écran 14» SVGA couleur, très bon état, garanti. Tel à Loïc au 78 35 90 03.

Dép. 69 Vends Prisonner of Ice CD VF 250 Frs ou échange contre Command and Conquer VF et vends Carton Rouge disk 200 Frs. Tel au 78 25 65 52 après 19 h.

Dép. 69 Vends portable Thinkpad 350 IBM 486 SLC 25 + 2 batteries Nimh, état neuf, révisé par IBM France : DD 250 Mo et écran neufs : 5000 Frs. Tel au 72 24 19 84 le soir.

Dép. 71 Vends MS Office Standart pour Windows 95 version complète CD + Maj Win 95 CD (valeur 5600 Frs) : 3400 Frs. Tel au 85 34 43 87.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à prix sympas. JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 129 Bd La Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 74 Vends carte mère Pentium 900 Frs, CPU 133 : 1600 Frs, 2x4 Mo EDO 720 Frs, CD x6 : 500 Frs. Tel à Germain au 50 03 16 44.

Dép. 75 Vends manette 4 boutons + aufofire + jeux divers : Dragon Lore, Ultimate Doom, 5 autres jeux, prix à débattre. Tel au 48 78 09 26 à Jonathan.

Dép. 75 Vends jeux PC et magnéto optique. Tel à Rachid au 42 08 95 18.

Dép. 75 Vends CD Rom : Conquest of the New World 200 Frs. Tel à christophe au 46 51 63 87.

Dép. 75 Vends jeux PC de 50 à 150 Frs à Ardhésir au 43 22 75 76.

Dép. 75 Vends jeux PC CD : 200 Frs pièce : This Means War, Space Buck, Warhammer, Transport Tycoon Deluxe, Dungeon Maste 2... Tel au 45 86 56 09 le soir.

Dép. 75 Vends jeux PC CD et CDX (nbx titres). Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Dép. 75 Vends 486 DX4, DD 540 Mo, 8 Mo Ram, carte SB 16, CD Rom, carte vidéo S3, Ext. à 2 Mo, écran SVGA 14», enceintes, nbx logiciels : 7000 Frs à débattre. Tel au 42 26 13 63 après 16 h 30.

Dép. 77 Vends PC 486 Dx 40 Mhz, DD 40 Mo, 4 Mo Ram, écran 14», souris, clavier, logiciels : 3000 Frs. Tel à Vincent au 64 06 50 11 après 18 h.

Dép. 77 Vends Pentium 166, 8 Mo de Ram, DD 1,3 Go, carte SVGA accélératrice Dos et Windows 95 à 16 M de couleur, CD Rom 4x, carte son Wave Exel 32, Windows 95 : 8500 Frs. Tel à Antoine au 64 34 49 11.

Dép. 77 Vends CD Rom, news et Ram à petits prix. Conscience Manu 20 Rue de Lourdeau 77310 Pringy ou tel au 60 65 40 78.

Dép. 77 Vends Station Mips 20» couleur, 1 Go DD 16 Mo Ram, doc Unix Ethernet, Streamer 8000 Frs. Tel au 64 68 05 86.

Dép. 77 Vends CD Rom 200 Frs EF2000, Monopoly, vends Lemmings 3D 150 Frs. Tel à Chantal au 21 28 53 17.

Dép. 77 Vends Pentium 133, 8 Mo Ram, HD1,3 go, carte SVGA PCI, SB Pro, CD 6x, écran 14», logiciels : 9000 Frs, vends 386 SX 33, 8 Mo, 2 HD 80 + 50 Mo : 2500 Frs. Tel au 64 05 21 55.

Dép. 78 Vends jeux PC : Alone 1 CD : 100 Frs, Phantasmagoria : 200 Frs, Destruction Derby 200 Frs, R. Rage : 100 Frs ou échange . Tel à Jérôme au 34 76 52 37.

Dép. 78 Vends barrettes mémoire Simm 2x2 Mo 32 bits : 400 Frs, 4x1 Mo 9 bits : 400 Frs et jeux PC sur CD : Ecstatica, 7th Guest : 100 Frs, échange Crusader. Tel à Seb au 30 64 15 49.

Dép. 78 Vends 486 Dx 33 8 Mo, DD 324 Mo, carte vidéo OAK 1 Mo, moniteur 14», 2 lecteurs 3», CD 2x, SB16 : 4700 Frs. Tel au 30 62 75 14.

Dép. 78 Vends volant + pédale Thrustmaster Formula T1 neuf + jeux : 1200 Frs, Ecstatica CD 100 Frs, Car and Driver : 100 Frs. Tel au 39 68 38 74.

Dép. 78 Vends Diamond Edge 3D avec 3 jeux 1 Mo de Ram, vends Maxi TV Vidéo : Capture + TV : 1300 Frs, varette 32 bits 8 Mo : 600 Frs, CD Rom x4 : 200 Frs. Tel au 39 15 90 84.

Dép. 84 Vends jeux PC : Terminator Future Shock 200 Frs et Fade to Black 150 Frs. Tel au 90 77 92 18 après 18 h.

Dép. 87 Vends carte mère Asusetch P55TP4N, 512 Ko PIP, Burst, Cyrix 6x86 150+, le tout 3000 Frs. Tel au 55 32 24 13 de 15 à 20 h.

Dép. 88 Vends Alim 200 W : 100 Frs, 128 Ko Mem. : 300 Frs, jeux CD : Inferno, SF, Rebel Assault, Dragon Lore : 100 Frs, vends matos. Richardot Pierre 1 Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol.

Dép. 89 Vends nbx news pour PC CD à prix sympas. Munoz José Poste Restante place C. Surugue 89011 Auxerre.

Dép. 91 Vends Crusader No Remorse : 280 Frs (neuf) ainsi que d'autres CD et matos. Tel à William le week-end et le mercredi au 69 24 03 78.

Dép. 91 Vends jeux CD et disks : Renegade, Tornado à bas prix. Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends CD éducatif neuf à bas prix. Tel au 69 24 55 67.

Dép. 91 Vends DX4 100 VLB, 8 Mo Ram ext 128 Mo, 540 Mo DD, Cirrus 5429 1 Mo ext 2 Mo, 16 M de couleurs, écran 14» SVGA, CD Rom 2x, souris, nbx jeux : 5000 Frs. Tel à Arnaud au 64 56 12 99.

Dép. 91 Vends Lost Eden VF CD : 150 Frs, cherche Glory, Grand Prix Manager, Guignols de l'info, Civil War, Hardball, faire offres. Tel au 53 60 53 58.

Dép. 92 Vends nbx jeux screamer 150 Frs, Simon 2 VF 250 Frs, Fade to Black VF 250 Frs, Swat 250 Frs, Maddog 2 : 150 Frs, Rebel Assault 2 : 200 Frs, Discworld 60 Frs. Tel à David au 46 55 00 32 entre 18 et 20 h.

Dép. 92 Vends 486 Dx2 66, 8 Mo, DD 420 Mo, CD Rom, SB 16 ASP, fax 14400, imprimante, écran SVGA 14», nbx logiciels neufs et récents : 7000 Frs. Tel au 43 33 73 25 après 19 h.

Dép. 92 Vends disque dur Coner 850 Mo : 790 Frs, Maxi Korg Wave (Midi) 500 Frs. Tel à Cédric au 47 37 47 84.

Dép. 93 Vends 486 Dx2 66, 3 Mo Ram, DD 420 Mo, écran SVGA 14», CD Rom 2x, carte son 16 bits, carte vidéo 1 Mo, 2 HP, nbx jeux et logiciels : 4950 Frs. Tel à Franck au 43 09 75 55.

Dép. 93 Vends CD nouveautés à petits prix. Couty David 15 Rue Guynemer 93350 Le Bourget.

Dép. 93 Vends jeux PC, échange Playstation avec 7 jeux + 2 pads + 1 pad turbo + carte mémoire, sous garantie contre un PC 486 DX100. Tel au 48 30 41 63.

Dép. 93 Vends AM586-133, 8 Mo Ram, DD 520 Mo, SB 16, CD 6x, écran 14», carte SVGA 1 Mo, nbx logiciels : 5900 Frs. Tel au 49 63 35 95 à David.

Dép. 93 Vends jeux CD : Dark Forces, Dig, Full Throttle, Prisoner of Ice, Star Trek NG : 200 Frs pièce, Discworld, Bureau 13 en HD et console. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends carte mère + CPU 486 DX33, carte vidéo SVGA 1 Mo ISA, Simm 1 Mo x4, CD Rom 2x, le tout pour 500 Frs. Tel à Alexandre au 43 08 87 85.

Dép. 93 Vends jeux : The Dig, Star Trek NG, Prisoner of Ice, Dark Forces, Full Throttle à 200 Frs pièce, Kyrandia 3 : 80 Frs, Bureau 13, Discworld 150 Frs pièce. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 94 Vends CD Rom Sony double vitesse + 7 jeux, prix à débattre. Tel après 19 h au 48 80 49 81 à Cédric.

Dép. 94 Vends carte graphique Orchid Fahrenheit 1280 1 Mo : 800 Frs, Barettes 4 Mo : 400 Frs, 16 Mo : 1600 Frs, carte mère Dell, CP 486 DX2 66 : 800 Frs et petit matériel. Tel à Thierry au 46 82 40 22.

Dép. 94 Vends 486 Dx2 66, 8 Mo Ram, Cirrus Logic 5428 1 Mo, DD 250 Mo, SB Pro, CD Rom 4x, écran 14» SVGA, clavier, souris, jeux, Win. 3.11, Dos 6.22 et jeux. Tel au 49 84 21 47 l'après-midi.

Dép. 94 Vends jeux PC. Lam Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

Dép. 95 Vends nbx jeux originaux. Philippe au 39 80 33 54 après 20 h.

Dép. 95 Vends barettes Simm 4 mo 32 bits : 290 Frs pièce, CD Rom 4x : 390 Frs. Mr Rodriguez 182 Rue de Calais 95100 Argenteuil ou tel au 39 81 22 07.

Dép. 95 Vends CM 486 256 Ko évolutif Pentium sans CPU, Bus VLB + Stealth 64 vidéo VRam 2 Mo VLB, CC VLB, CS comp. SB : 1400 Frs. Tel au 39 59 59 07 après 18 h à Yann.

Divers

Contact

Dép. 31 Echange ou vends jeux MAC : A-10, Dark Forces, Doom 2, Alone 3, cherche Korean Crisis + Clik and Play. B. Fenech Le Vallon du Golf 31320 Vieille Toulouse.

Dép. 59 Recherche imprimante MAC noir et blanc à prix intéressant. Tel au 16 34 62 66 62.

Vente

Dép. 13 Vends lecteur CDI 220 Philips, tbe, valeur 5000 Frs, cédé 2300 Frs + 40 disques de 80 à 200 Frs. Tel au 42 21 49 31.

Dép. 51 Vends, échange, achète jeux et logiciels récents sur MAC, échange CD Rom, achète Modem. Lobster Cidex 15 51160 Germaine et 3615 Joystick Bal : Lobster.

Dép. 92 Vends écran Commodore A1083S tbe 700 Frs. Tel à Gérald au 46 54 29 76.

Dép. 94 Vendons groupés : Macintosh LCII 12 Mo/250 Mo, équipé du système 7,5, écran Sony 14», lecteur CD Rom, imprimante Hewlet Packard Deskwriter. Tel au 48 83 97 81.

Jobs

Dép. 56 Programmeurs, graphistes, musiciens.. un job dans les jeux vidéo vous intéresse ? IFS BP 26 56891 St Ave, doc gratuite.

Dép. 92 Pour faire face à son expansion VIRTUAL STUDIO RECHERCHE : 8 ingénieurs logiciel ou programmeurs maîtrisant le C, C++ et l'assembleur 80x86, 680x0, R3000, Power PC ayant une expérience dans le développement des jeux vidéo pour PC CD-ROM, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN. Envoyez CV + lettre de motivation à Christian Winon VIRTUAL STUDIO 9 Allée des Barbanniers 92635 Gennevilliers Cedex.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

74

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO ❑ CDI ❑ MAC

JOYSTICK P.A., 6, bis rue Fournier 92588 Clichy CEDEX

DÉCOUVREZ LA 3D
À VITESSE DIABOLIQUE

MATROX MYSTIQUE®

La société Matrox à l'origine du MGA Millennium, l'accélérateur graphique le plus prisé au monde, présente aujourd'hui sa dernière innovation technologique pour PC familial : la carte graphique *Matrox Mystique.*

✦ *Un accélérateur de jeux 3D*

Découvrez la nouvelle *Matrox Mystique* et plongez-vous dans les jeux 3D à une vitesse diabolique tout en jouissant des hautes résolutions et des profondeurs de couleurs dont vous avez toujours rêvé !

Avec le moteur à placage de textures 3D incroyablement rapide de la *Matrox Mystique,* accélérez les jeux d'avant-garde à base de Direct3D. Bénéficiez également de la vitesse d'exécution des jeux sous DOS la plus rapide du monde grâce au VGA 32 bits.

Plongez-vous dans un monde sans compromis ! Exigez l'accélérateur graphique *Matrox Mystique* pour obtenir des jeux 3D performants à une cadence de plus de 30 images par seconde, en plein écran et dans des couleurs plus vraies que nature. Et cela deux fois plus rapidement qu'avec les accélérateurs 3D concurrents. Et si vous recherchez le dernier cri en matière de jeux, connectez le module d'extension *Matrox Rainbow Runner Vidéo* pour exécuter vos jeux PC sur votre grand écran TV !

✦ *Plus qu'un accélérateur de jeux 3D, une solution polyvalente*

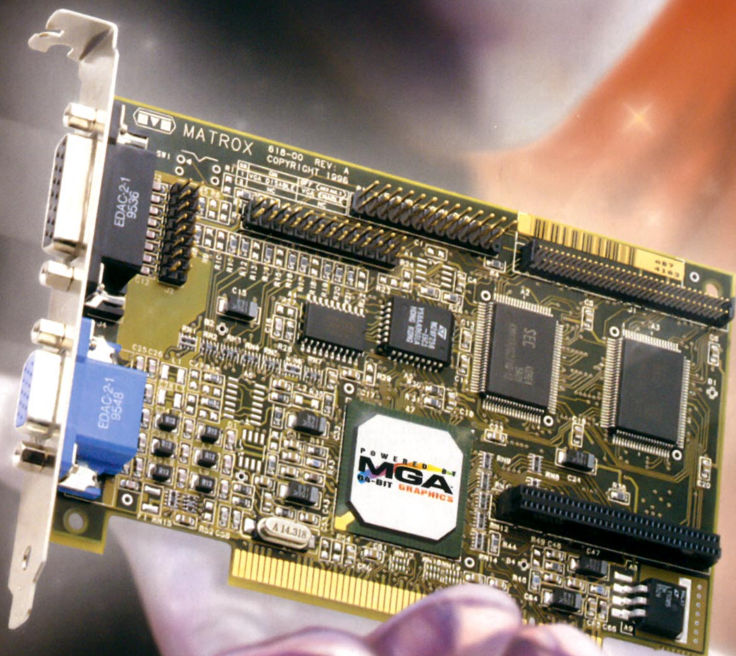
Matrox Mystique est la solution graphique la plus complète pour vos jeux et vos applications multimédia avec une accélération vidéo et Windows ultra-rapide.

Disponible avec 2 Mo de mémoire SGRAM, la carte *Matrox Mystique* vous permet de décupler votre vitesse, vos résolutions et vos couleurs d'exécution. Elle est extensible à 4 Mo pour moins de 700 francs TTC.

Avec les modules d'extension vidéo *Matrox Rainbow Runner,* appréciez le décodage vidéo MPEG câblé, jouez aux jeux PC et regardez vos présentations micro sur votre grand écran TV. Saisissez des images fixes provenant d'une source externe telle que votre magnétoscope ou votre camescope et regardez la télévision sur votre PC !

Exiger la qualité ! Avec *Matrox Mystique,* transformez votre PC familial en un véritable système multimédia et ludique 3D.

A partir de 1.490 francs TTC seulement ! (prix conseillé pour 2 Mo, bus PCI)



JEUX INCLUS GRATUITEMENT

SCORCHED PLANET



MONSTER TRUCK RALLY

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT

matrox

Minitel 3615 Matrox   http://www.matrox.com/mga

Matrox France SARL, 6 rue de la Couture Silic 225 94528 Rungis Cedex Tel: (1) 45.60.62.00
Fax: (1) 45.60.62.05 BBS: (1) 45.60.62.08 COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX
Au Québec, appelez: (514) 969-6330

ANNONCE PRESQUE LÉGALE

« Par jugement du 24 Juin 1996, le Tribunal de Petite Instance de Reloux-sous-Bois ordonne la saisie immédiate de tous les CD-Rom du jeu **DAWN OF DARKNESS,** en raison de la violence insoutenable des morts-vivants et des trop nombreuses scènes de carnage pouvant perturber l'ordre social. Il condamne donc par la présente la société ocean à distribuer gratuitement le CD-Rom de démo du jeu vidéo **DAWN OF DARKNESS*** sur simple demande au 16 (1) 40 53 03 48 ou au 16 (1) 40 53 88 59. »

* Dans la limite des stocks disponibles.